Pirmasis Lietuvoje žurnalas apie kompiuterinius žaidimus

KIBERZONA

www.kiberzona.lt



Nr.5





PlayStation





viršelio pavadinimas: [illegible] dangus



Kaina 5,5 Lt.

Šiame numeryje skaitykite:

Visus KIBERZONOS numerius galima nusipirkti:

Vilniuje — "Ogmios sistemos" komp. salone, Kalvarijų g. 125; knygyne "Litterula", Basanavičiaus g. 17;
Kaune — knygyne "Smaltija", Kęstučio g. 17;
Panevėžyje — Kompiuterių centre, Vilniaus g. 5; UAB "Biznio kontaktai", Smėlynės g. 18-3;
Klaipėdoje — UAB "Megaomas", Rūtų g. 9;
Šiauliuose — "Žiburio" knygyne, Vilniaus g. 213,

Leidžia firma "Pusė".
Leidėjas — Rimantas Serva, tel. (25) 44 39 44, mob. tel. 8-299 54 080.

Vyr. redaktorius — Robertas Jakštas.
Maketavo: Gabrielius Mackevičius.

Mums rašykite:
Vilnius 2600,
KIBERZONA,
Švitrigailos g. 8/14, IV a., tel. (8-22) 333 294,

e-mail: redakcija@kiberzona.lt

ISSN 1392 - 4915
Rankraščiai nerecenzuojami ir negrąžinami.
Už reklamos turinį redakcija neatsako.
Leidinys pradėtas leisti 1997 metų sausio mėn.
Indeksas 5189.
Spausdino AB "Panevėžio spaustuvė", Beržų g. 52, Panevėžys.
Užs. Nr.
Spalvų skaidymo darbus atliko UAB "Spalvų skaidymo studija", Gedimino pr. 1, Vilnius.
Tiražas — 8 000 egz.

BABYLON 5

Jau seniai sklandė gandai apie žaidimą, kuriamą garsiojo televizijos serialo "Babilonas 5" motyvais. Ir štai pagaliau galime papasakoti apie šį projektą smulkiau.

Siera

Pentium 233, 32 MB RAM, Microsoft Windows'95

"Babilono" autorius, taip pat dalyvauja kuriant žaidimo scenarijų ir patį jo stilių, Marcas Hudginsas, vyriausiasis dizaineris, pateikė tuos pačius trimačius laivų modelius, kuriuos matome ir seriale, o muziką rašo Christopheris Franke — serialo kompozitorius. Be jokios abejonės, vaizdo intarpuose matysime ir pačius serialo herojus.

Tai bus kosminis imitatorius — tai nesunku suprasti iš paties žaidimo pavadinimo. Regis, padėtis iš esmės keičiasi: baigiasi daugelį metų trukusi vienintelių šio žanro kūrėjų — "Origin" su jos WING COMMANDER bei "Lucas Arts" su STAR WARS — dvikova (jeigu nekreipsime dėmesio į kitų mažai žinomų firmų ne itin vykusias pastangas). Pirmasis smūgis buvo "Volition, Inc." pernai išleistas hitas DESCENT: FREE SPACE, na, o dabar, reikia manyti, visų mūsų džiaugsmui atsiras vis daugiau šio žanro kūrinių.

Labai malonu pabrėžti, kad naujasis žaidimas BABYLON 5 išties vertas tikro imitatoriaus vardo. Pagaliau mums siūlomas tikroviškas skrydis vakuume, o ne kažkas panašaus į povandeninę valtį, plūduriuojančią skystyje. Tai yra, vieną kartą gavęs impulsą iš variklių, laivas toliau skries tiesiai pastoviu greičiu, kol gaus kitą impulsą arba į ką nors atsitrenks. Kad laivas pakeistų judėjimo trajektoriją, reikės įjungti specialius manevrams skirtus variklius. Skriedami galėsite taikytis ir šaudyti (kaip paprastai, bus įvairių tipų patrankų ir raketų). Be abejo, tai reiškia, kad laivą valdyti bus kiek sudėtingiau, nei tekdavo žaidžiant kitus žaidimus, tačiau juk galų gale atėjo metas išaugti iš arkadinių vystyklų. Svarbiausia, kad laivui valdyti nėra būtinas koks nors ypatingas ''džoistiko'' supermodelis. Beje, įdomu pamatyti, kas atsitiks, jei varikliai visą laiką bus įjungti, — juk teoriškai tokiu atveju laivas turėtų greitėti tol, kol baigsis degalai (arba kol pasieks šviesos greitį...). Kitas klausimas: ar žaidimo varikliukas leis išmėginti tokį manevrą?

Tačiau tuo žaidimo tikroviškumas neapsiriboja. Autoriai ketina pateikti dar vieną naujovę: nebebus klasikinės linijinės kampanijos, kai misiją galima žaisti keletą kartų, kol galų gale ji bus užbaigta, ir tik tada pradėti naują. BABYLON 5 bus dinamiška visata, kur padėtis nuolatos keičiasi — ir su jūsų pagalba, ir be jos. Nesvarbu, ar jūsų veiksmai bus sėkmingi, ar ne — įvykiai vis tiek nepaliaujamai rutuliosis toliau.

Nors žaidimas kuriamas visiškai tokiu pačiu stiliumi kaip ir televizijos serialas, vis dėlto ne viskas čia bus identiška. Atvirkščiai, — autoriai žada pateikti naujų idėjų ir siužetinių linijų: ir susijusių su jau pažįstamais herojais, rasėmis bei planetomis, ir tokių, kurių veikėjai bus visiškai nematytos civilizacijos. Žaidime regėsime visus serialo laivus ir dar keletą naujų modelių.

Iškart matyti, kad BABYLON 5 grafika bus ne prastesnė nei DESCENT: FREE SPACE, o gal net ir geresnė. Ko gero, be 3D kortos neišsiversime. Kaip ir pridera, bus daugkartinis žaidimo režimas.

Taigi, reikia tikėtis, jog net ir tie, kuriems nepatinka serialas "Babylon 5" (juk yra galybė žmonių, kurie apskritai negali pakęsti televizijos serialų), vis dėlto deramai įvertins naująjį kosminį imitatorių BABYLON 5.

Žvilgsnis į priekį/veiksmo ir nuotykių žaidimas su RPG elementais

LEGACY OF KAIN
SOUL REAVER

Crystal Dynamics

Pentium 133, 16 MB RAM, Microsoft Windows'95

Nors nesuskaičiuojamos kino ir televizijos variacijos Drakulos tema jau gerokai nuvargino žiūrovus, kompiuterinių žaidimų autoriai mano, kad dabar pats laikas vėl paleisti kraugerius ir numirėlius į virtualiąsias erdves. Tik šįkart ne kaip aukas, kurias persekioja šaunieji karžygiai — pastarųjų vaidmuo mums iš tiesų gan pabodęs, — o kaip pagrindinius herojus, kurie ir patys su malonumu medžios kiekvieną, kas tik jiems pasipainios. Tuo metu, kai jauna kompanija kuria VAMPIRE:THE MASQUERADE, "Crystal Dinamics" sugalvojo parengti kadaise garsaus LEGACY OF KAIN tęsinį — veiksmo bei nuotykių žaidimą su RPG elementais.



Praėjo tūkstantis metų po to, kai Lordas Kainas Nosgothe įkūrė savo vampyrų imperiją. Nelaimėliai žmogiūkščiai neįstengė atsispirti ištisiems nešvariųjų jėgų legionams: mirtingųjų karalystės buvo sutriuškintos, o jie patys paversti naminiais gyvuliais — naujųjų pasaulio šeimininkų maistu. Išsisklaidę partizanų būreliai dar bando vykdyti savo "šventąjį karą" — vampyrai juos pakenčia, nes tai juos paprasčiausiai linksmina. Iš vergų rankomis pastatytų gigantiškų žaizdrų besiverčiantys dūmai nepraleidžia taip nekenčiamų saulės spindulių. Imperija klesti. Tačiau visuomet taip ,yra kai viskas klostosi nuostabiai gerai, kyla nuobodulio ir išsigimimo grėsmė. Taigi ir vampyrai ima regzti intrigas ir suokalbius.



Tuo pat metu jie evoliucionuoja. Nevykę žmonių kūnai jų nebetenkina — ir tai visai nenuostabu. Siurbdami požeminio pasaulio energiją vampyrai transformuojasi, įgauna tobulesnes formas. Beje, kaip ir visuomet dalijantis privilegijas egzistuoja griežta hierarchija. Iš pradžių transformuojasi pats valdovas Kainas, paskui — jo artimieji, o tada ateina paprastų nemirtingųjų eilė. Tačiau mūsų pagrindinis herojus, vienas iš artimiausių Kaino karininkų, vardu Razielis, aplenkė savo "tėvelį" — ir sumokėjo už tai labai brangiai. Įpykęs valdovas įsakė įmesti akiplėšą į Prarastų Sielų Ežerą, kur tas pasmerkiamas kentėti pragariškas kančias dėl vandens, vampyrus deginančio kaip ugnis. Neaišku, kiek ilgai tęsėsi vargšelio kančios, kol Razielis išgirdo, jog jį kažkas šaukia.



Jį pakvietusi būtybė, pasivadinusi Vyriausiuoju, pasirodė esanti viena iš senųjų Tamsos dievų, kurie nuo neatmenamų laikų mito Nosgotho gyventojų sielomis, tačiau po to, kai čia įsitvirtino vampyrai, buvo priversti alkti. Visus šiuos šimtmečius Tamsos dievai bejėgiškai kaupė pyktį, tačiau dabar atėjo akimirka, kai jie galų gale nusprendė atkeršyti vampyrams.Žodžiu, Vyriausiasis pasiūlo Razieliui sukilti prieš saviškius, įveikti penkis jų klanus, žinoma, susidoroti ir su pačiu Kainu, o Tamsos dievai už tai žada apdovanoti jį savo galiomis. Be abejo, Razielis su džiaugsmu sutinka.

Žaidimo pasaulis — trimatis, labai interaktyvus, žaidėjui teks išspręsti daugybę galvosūkių.Cia nebus atskirų etapų, taigi neteks laukti, kol prasidės nauja misija. Sutiksite begalę personažų, su kuriais galėsite bendrauti, o santykiai su jais tiesiogiai priklausys nuo jūsų ankstesnių veiksmų. Žinoma, vien šnekomis problemos neišspręsi — reikės ir kovoti, o kovose naudotis tiek ginklais, tiek užkeikimais. Niūrūs, tačiau gražūs vaizdo intarpai, gotikinė muzika padės kurti atitinkamą žaidimo atmosferą.



STAR TREK
BIRTH OF THE FEDERATION

Microprose





Erdvė gali būti paskutinė riba, bet neilgam. The Ferengi pasklinda kaip skėriai, tikėdamiesi padidinti savo prekybos sektorius; the Klingon Empire (Imperija) ryja žvaigždžių sistemas priešpriečiams; ir nors Jūsų skeneriai jų neaptinka, Jūs žinote, kad Cardessian'ai čia kažkur yra pasiruošę pulti. Jei Jūs nepaleisite paplitusios kolonizacijos programos, Jūsų mylima Jungtinė Planetų Federacija netrukus sumažės iki vieno negyvenamo asteroido. Argi viešpatavimas galaktikoje neteikia džiaugsmo?

„Microprose" BIRTH OF FEDERATION Jūs galite paimti žvaigždes, jei turite smegenų, raumenų ir klastą. Įsivaizduokite, jei Jūs, kaip žaidėjas, galėtumėte perrašyti istoriją apie STAR TREK visatą. Zephram Cochran neišrado warp drive deformuoto draivo?. Įvykiai Kitomer niekad nepaaiškėjo. Klingon'ai niekada nebuvo panašūs į žmones su smailiomis barzdelėmis. Čia nėra tokio dalyko kaip Neutral Zone (Neutrali Zona). O kapitonas James Tiberius Kirk, išgirtas Jungtinės Planetų Federacijos herojus, niekad neegzistavo. Nors mintis pradžioj gal pasirodys trikdanti viską, ką Jūs žinote ir kuo tikite, metę į tuštumą tiek daug erdvės dulkių — tik įsivaizduokite galimybes: įsakinėti imperijai; siųsti erdvėlaivių flotiles, pildyti kiekvieną Jūsų militaristinį troškimą; versti mokslininkų legioną sukurti didžiausius technologinius stebuklus, kokius kada tik yra mačiusi galaktika. Užkariauti ar susijungti — Jūs galite rinktis.

BIRTH OF FEDERATION iš tikrųjų žaidėjui siūlo skirtingą, labiau įveltą žaidimo patirtį, nei pavadinimas duoda suprasti. Nors dauguma STAR TREK gerbėjų BIRTH OF FEDERATION prilygintų periodui iki pradinių televizijos serijų ir kapitonų James Kirk ir Christopher Pike žygdarbių, žaidimas iš tikrųjų siūlo alternatyvią istoriją. Visa išvaizda, pojūtis ir interfeiso dizainas yra kaip STAR TREK: THE NEXT GENERATION laiko linija, sudaranti įspūdį, kad 1960-ųjų metų Kirk'o STAR TREK retro išvaizda — plačios plastikinės konsolės, seksualūs minisijonėliai, iki kelių go-go batai — niekad neegzistavo. Vietoj to žaidėją pasveikina „aukštesnio techninio lygio" Picard eros išvaizda su touchpads, puikiais kompiuterio garso efektais ir labiau organizuotais erdvėlaiviais.

Be revizionistinės STAR TREK istorijos, žaidimas siūlo daugiau nei duoda suprasti pavadinimas dėl vienos labai paprastos priežasties: BIRTH OF FEDERATION nėra tik apie gynėjo vaidmenį, ir tai yra tik vienas iš daugelio pasirinkimų. Yra penki sukurti STAR TREK: THE NEXT GENERATION lenktynės pristatomos BIRTH OF FEDERATION, ir žaidėjas gali žaisti bet kurią iš jų. Jei Federacijos koncentracija taikai ir diplomatijai yra ne Jūsų reikalas, nesivaržykite ir užkariaukite galaktiką kaip karingi, kvaili Klingons'ai; įkurkite prekybos maršrutus žvaigždėse kaip erzinantis Ferengi; apsaugokite savo sienas su tvirtu žiaurumu kaip į vulkaną panašūs Romulan'ai; arba pavergkite silpnesnes rases, kurias Jūs sutinkate kaip pikti Cardassian'ai. Taigi gali būti smagu vesti Federaciją į didybės tarp žvaigždžių vietą, ir gali apsimokėti atvesti mažas žmogiškas būtybes atgal į jų primityvų Akmens amžių.

Žaidžiant su pre-beta BIRTH OF FEDERATION kopija yra suteikta ga-



limybė pajusti platų žaidimo diapozoną, ir netgi tokioj ankstyvoj stadijoj žaidimas yra neįtikėtinai stabilus — daug stabilesnis nei dauguma beta. Prieš pasirinkdamas kontruoliuojamą rasę, žaidėjas gali nustatyti tikslius žaidžiamo žaidimo parametrus: galaktikos dydį, sudėtingumo lygį, rankinį ar automatinį erdvėlaivio mūšį; kiekvienos rasės pradinį technologijos lygį, nepriklausomai nuo to ar yra ar nėra atsitiktinių įvykių ir bet kurios mažesnės rasės priklausymą. Tada galima pradėti žaisti ir įgyti progą valdyti galaktiką.

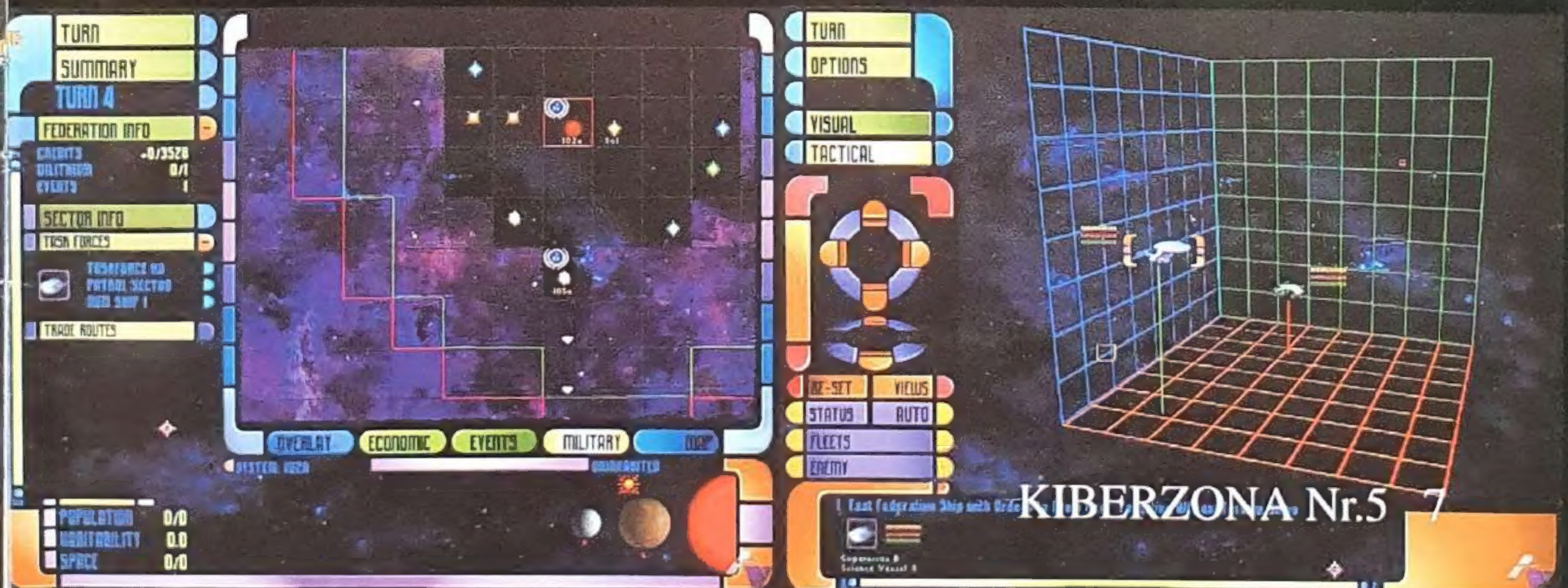
Didžiausią laiko dalį BIRTH OF FEDERATION praleisite prie pagrindinio valdymo ekrano, kur Jūs nukreipiate savo valdomų flotilių veiksmus ir sekate bendrą galaktikos padėtį. Žaidimo pradžioje galaktika yra tik neištirtos, miglotos erdvės masė; tik pasiuntę žvalgų laivus tyrimui Jūs galite atrasti, kas gali egzistuoti anapus „žinomos erdvės" ribų. Taip pat svarbu prisiminti, kad kai prasideda naujas žaidimas, galaktika yra sukuriama iš pradžių pagal žaidėjo nustatymus, taigi Jūs niekad nežinote, ko tikėtis. Tai veda prie neįtikėtino peržaidimo, ypač atsižvelgiant į tai, kad yra penkios rasės, kurias galima žaisti, o pergyvenimas kiekvienai bus skirtingas.

Sekant šia klasikine erdvės strategijos formule, BIRTH OF FEDERATION siūlo visus tuos elementus, kurie reikalingi žvaigždžių valdymui. Priklausomai nuo Jūsų rasės technologinio lygio žaidimo pradžioje, tam tikri pasirinkimai gali arba negali būti atviri Jums pradžioje. Taigi Jūs turėsite įsitraukti į du pagrindinius tinkamos imperijos statymo elementus: tyrimą ir statymą. Viskas iš klasikinio STAR TREK: THE NEXT GENERATION technologijas galima tirti ir statyti nuo tokių kaip replicators?, kurios yra atviros bet kuriai rasei, iki labiau specifinių, kaip Klingons'ų K'Tinga mūšio mentai, ir santykiai gali būti užmegzti su bet kuria sutikta rase. Reikia blueprints (žydrų spausdinių) Constitution klasikiniam erdvėlaiviui? Jei derybos žlunga, tik pasiųskite porą šnipų…? Jus erzina Ferengi, bet Jūs nenorite jų sunaikinti? Gal Jums reikia sudaryti prekybos sutartį. Žinoma, Jūs visada galite pasirinkti mūšį, ir tai yra vienas labiausiai intriguojančių BIRTH OF FEDERATION elementų. Mūšio interfeisas primena interfeisą iš LucasArts' Rebellion; t.y. žaidėjas įsakinėja visiems mūšyje dalyvaujantiems laivams, ir mūšis tęsiasi nuo čia — visame savo besikeičiančiame, pilname 3D grožyje.

Jei Jūs nuėjote taip toli įvade ir perskaitėte BIRTH OF FEDERATION aprašymą, įmanoma, kad Jūs galvojate tą pat, ką aš galvojau, kai pirmą kartą pabandžiau žaisti: „Oho… tai iš tikrųjų panašu į MASTER OF ORION II." Tiesą sakant, BIRTH OF FEDERATION yra MASTER OF ORION II, susuktas į aukšto technologijos lygio STAR TREK kailį. Gal skiriasi rasės ir technologija, bet aplamai interfeisas ir žaidimas yra per daug panašūs, kad būtų galima paneigti senąją klasiką. Taigi jei Jūs esate vienas iš tų MOO II jungties?, kurių atsisako pradinės rasės ir bet kokiu atveju sukuria Klingons'us ir Federaciją, tai yra tas žaidimas, apie kurį Jūs visada svajojote. Net jei Jūs niekada nežaidėte „Microprose" klasikinio erdvės strateginio žaidimo, proga sukurti ištisą STAR TREK erdvę, aišku, patrauks bet kurį užkietėjusį strateginių žaidimų mėgėją. Jus erzina Ferengi, bet Jūs nenorite jų sunaikinti? Gal Jums reikia sudaryti prekybos sutartį.

Savybės:

- Žaiskite vieną iš penkių STAR TREK: THE NEXT GENERATION grupuotės (kivirčiai)
- Pirkite ir kurkite visas mėgstamas STAR TREK technologijas
- Atsitiktininis žaidimas duoda naujus pergyvenimus kiekvieną kartą žaidžiant
- Pilnas multiplayer palaikymas
- Mėgaukitės didžiu MASTER OF ORION II žaidimu su išskirtiniu STAR TREK pojūčiu.



FLASH POINT

Interactive Magic

P 200, 32 MB RAM, Win'95









Kompanija "Interactive Magic" kartu su čekų firma "Bohemia Interactive" kuria labai neįprastą ir daug žadantį žaidimą. Ko gero, labiausiai šis žaidimas asocijuojasi su BATTLEZONE, tačiau FLASH POINT visgi bus kitoks. Be to, naujasis žaidimas sujungs veiksmo, realaus laiko strategijos ir imitatoriaus žanrus. Žaidimo turinį galima būtų priskirti alternatyviosios istorijos žanrui. Trečiasis pasaulinis karas visgi prasidėjo kažkur 80-aisiais. Tačiau pasaulis nežuvo. Taip pat visiškai nežlugo ir civilizacija. Branduolinis arsenalas išnaudotas arba sugadintas. Pramonė suardyta. Miestas sugriautas, tačiau abiejų blokų kariuomenės likučiai (tarybinės ir vakarų) - vis dar turi šiuolaikinės karinės technikos, ir toliau kariauja vieni su kitais. Ar čia yra kokia nors prasmė, ar verta išvis kalbėti apie pergalę? Atrodo, kad taip - dar liko karo nepaliestų, radioaktyviais krituliais neužterštų teritorijų.

Šios teritorijos atiteks nugalėtojui... Žaidimą pradėsite kaip pėstininkas. Visi jūsų ginklai - tai tik paprastas šautuvas.

Tačiau nuo to, kaip jūs vykdysite užduotis - ginsite savo kariuomenės pozicijas, patruliuosite teritorijas, atliksite paprastas žvalgybines diversines operacijas, - priklausys, ar gausite paaukštinimą. Be to, jums patikės ir karinę techniką. Iš pradžių tai džipai ir sunkvežimiai, vėliau - tankai, sraigtasparniai ir lėktuvai. Na, patys suprantate: Trečiasis pasaulinis karas, kadrų deficitas, taigi tenka būti visų galų meistru. Be to, kildami karjeros laiptais, galėsite vadovauti kitais ***junitais***, pagaliau visai atmesite veiksmo žanrą ir valdysite savo *junitus*, kaip įprastose strategijose (tačiau, žinoma, galėsite kaip ir anksčiau vadovauti kariuomenei "iš priekio").

Be griežtų karinių užduočių teks vadovauti resursų gavybai: gauti šaudmenų ir degalų.

Iš viso žaidėjas galės valdyti 25 rūšių techniką: tanką "M1 Abrams" ir "M60A3", sovieti-

nį "BMP-1", sraigtasparnį "AH-1 Cobra", lėktuvą "A-10 Warthog" ir dar devynias galybes kitų. Imitatorių fanai, matyt jau suprato, kad šio žaidimo negalima priskirti jų mėgstamų žaidimų žanrui: tikroviškai sukurti tiek mašinų, ir dar tokių skirtingų - nuo džipo iki reaktyvinio naikintuvo, - kol kas niekam nepasisekė. Sunku net įsivaizduoti, kokių išlaidų prireiktų norint įgyvendinti tokį projektą. Nors žaidimas FLASH POINT net nesikėsina į imitatoriaus laurus, šio žanro elementų čia vis dėlto galima rasti. Kūrėjų žodžiais, fizikiniam modeliui skiriama daug dėmesio.

Žaidimo grafika labai įspūdinga, optimizuota 3Dfx ir AGP trimatėms vaizdo kortoms. Žaidimą galima stebėti iš trijų taškų - žaidėjo akimis, trečiojo asmens akimis ir iškart visą žemėlapį.

Be to, čia bus ir oro sąlygų, ir paros kaitos efektų. Taigi patys suprantate, jog geriausia būtų šį žaidimą žaisti kompiuteriu Pentium II, tačiau jei turite Pentium 200, taip pat galite išmėginti laimę. Tačiau visi puikiai suprantate, ką reiškia žaisti žaidimus, o ypač veiksmo žaidimus minimaliu režimu

Šį žaidimą galima bus žaisti per vietinį tinklą, per "Internetą" ir per modemą.

· FLASH POINT turėtų pasirodyti vasaros vidury.



NEED FOR SPEED 4: high stakes

Electronic Arts

P2, 64 MB RAM, 120 MB HDD, Win'95/98, 3D greitintuvas











Kompanija "Electronic Arts" atrado aukso gyslą — NEED FOR SPEED žaidimų seriją. Buvo galima tikėtis, kad galų gale ši firma pritrūks idėjų, tačiau ketvirtoji NEED FOR SPEED dalis vėl nustebino: ji skiriasi nuo kitų tikroviškumu, visiškai naujais grafikos ir dizaino standartais, o tai džiugina šimtus gerbėjų visame pasaulyje.

Tad koks gi tai žaidimas? Visų pirma, iš esmės pakito žaidimo grafika ir kartu išaugo techniniai reikalavimai, tad šį sykį, norint iki galo įvertinti grafikos bei garso subtilybes, įprasto "Pentium" kompiuterio ir trimačio greitintuvo nebepakaks. Užtat miestai nebebus panašūs į komiškų, įvairių formų ir dydžių kaladžių sąvartyną.

Atgijo sankryžos, lenktynių trasoje atsirado kelios skirtingos atšakos. Šį kartą "Electronic Arts" mums siūlo tik sportinius automobilių modelius: BMW M5, BMW Z3, "Ferrari 550 Maranello", "Ferrari 550", "Lamborghini Diablo SV", "Chevrolet Corvette C5", "Pontiac Firebird T/A", "Chevrolet Camaro Z28", "Mercedes CLK GTR", "Mercedes SLK 230", "McLaren F1 GTR", "Jaguar XKR", "Aston Martin DB7", "Chevrolet Caprice". Be to, planuojama sukurti begales slaptų automobilių. Kai kuriuos iš jų bus galima laimėti lenktynėse arba užsidirbti atlikus tam tikras užduotis (kompanija "Electronic Arts" kol kas nepranešа kokias).

Iš viso žaidime NEED FOR SPEED: HIGH STAKES planuojami keturi pagrindiniai režimai: *High Stakes*, *Hot Pursuit*, *Tournament* ir *Special Events*.

Žaidžiant *High Stakes* režimu laimėtojas apdovanojamas automobiliu. Be to, čia įmanoma gauti dar kelis slaptus automobilius. Kūrėjai žada begales *kovarnych* siurprizų. O dėl galimų automobilių gedimų lenktynės poromis bus panašios į tikras dvikovas.

Hot Pursuit liko visiškai toks pat, koks buvo trečiojoje žaidimo dalyje. Šio režimo esmė — lenktynės su policija: kelių policininkai, naudodamiesi specialiais skeneriais ir racijomis, stengsis jus sustabdyti ir nubausti už greičio viršijimą.

Tournament ir *Special Events* režimuose jūsų tikslas bus užsidirbti kuo daugiau pinigėlių sugedusiems automobiliams remontuoti bei modernizuoti.

NEED FOR SPEED: HIGH STAKES variklіukas leis keisti gamtines sąlygas varžybų metu, gauti informacijos apie gedimus, sužinoti, kokiu greičiu švilpiate, be to, modifikuoti automobilio išorinį bei vidinį vaizdą, taip pat ir valdymo prietaisų skydelį — ant jo bus galima uždėti firmų logotipus.

"Electronic Arts" sukūrė 8 visiškai skirtingas trasas. Žaidėjas atsidurs tai vienokioje, tai kitokioje klimatinėje zonoje: pavyzdžiui, kaitrios saulės svilinamą dykumą pakeis vėlus nakties miestas. Beje, trasas bus galima rinktis ir atsitiktinai, be to, nustatyti tuo metu gatvėse važiuojančių automobilių skaičių. Taigi tas pats kelias kiekvieną kartą atrodys vis kitaip. Priklausomai nuo žaidėjo vairavimo lygio, dirbtinis intelektas žaidimą galės padaryti lengvesnį arba sunkesnį. Todėl nenustebkite, jei vieną kartą trasą visai nesunkiai įveiksite pirmi, o štai kitą kartą visos priešpriešiais važiuojančios mašinos stengsis nustumti jus į pakelę.

Žaidimo ypatumai:

* nauji grafikos efektai ir 3D garsas;
* sudėtinga automobilių remonto ir pardavimo sistema;
* automobiliai genda;
* apie 20 tikrų sportinių automobilių;
* keli nauji žaidimo režimai;
* tinka visų tipų greitintuvai;
* žaidimą galima žaisti per tinklą, modemą ir per "Internetą".





DUNGEON KEEPER II

Bullfrog/Maxis

P 166, 32 MB RAM, Win'95

Buvo laikai, kai šimtai rimtų programuotojų, pasibaigus darbo valandoms, dar ilgai neskubėdavo namo. Kas gi juos sulaikydavo prie kompiuterių? Ogi anuomet itin populiarūs [illegible] žaidimai DUGGER, LODERUNNER ir kiti. Daugiau patirties turintys žaisdavo MUD'us. Jie visi buvo nenugalimi didvyriai, savo kelyje naikinantys šimtus pabaisų ir gelbstintys visatą.

Kompiuterinių žaidimų kūrimo technologijos visą laiką tobulėjo, tačiau žaidimų esmė nepakito: teisuoliai susikaudavo su vis naujomis pabaisomis ir, savaime suprantama, visada laimėdavo. Ko gero, viskas būtų klostęsi taip ir toliau, jei ne kompanijos "Bullfrog" vyrukai. Jie nutarė, kad atėjo laikas sukurti blogio imitatorių. Galbūt tai ir teisinga mintis: metas galų gale atkeršyti visiems tiems didvyriams už visus jų darbelius. (Metas priminti, kad blogis — labai kietas riešutėlis, jo taip lengvai neįveiksi!) Deja, kūrėjai negalėjo pasigirti sėkmingu darbu, tad žaidimas pasirodė tik po 3,5 metų. Be abejo, grafika atrodė kiek senstelėjusi, o ir pati siužeto idėja nublanko, lyg pasidengusi nemažu dulkių sluoksniu.

Na, bet šaunieji "Bullfrog" vyrukai neskuba nukabinti nosių. Dabar jie rengia papildytą, šiuolaikiškesnį DUNGEON KEEPER tęsinį — t.y. DUNGEON KEEPER II.

Žinoma, visų pirma pagerės žaidimo grafika, jis turės naują patobulintą varikliuką. Be to, jam tiks visų tipų trimačiai greitintuvai. Todėl dizaineriai galėjo lengviau atsikvėpti ir duoti valią savo vaizduotei. Viso to rezultatas — tikrai siaubingos pabaisos, įspūdinga aplinka, nauji užkeikimai bei kovos metodai. Ir dar viena ypatinga naujovė: žaidėjams siūloma patiems kurti požemius — ir ne bet kokius, o trimačius. Taip pat jie galės nurodyti pabaisų judėjimo maršrutus, o paskui visa tai išsaugoti. Pačių pabaisų irgi padaugės, atsiras naujų personažų — tai salamandros, *Black Knight* bei *Dark Elf*. Pastarieji ne tik puikiai kumščiuojasi, bet ir labai taikliai šaudo iš lanko. Kaip reikiant papildytas ir užkeikimų rinkinys: pavyzdžiui, *Tremor* užkeikimas sudrebins visą ekraną, tiek sąjungininkai, tiek priešai siaubo apimti puls ant kelių, sienos grius tarsi trapūs sausainukai. Naudodamiesi nauja magijos sistema, žaidėjai galės spęsti spąstus, kurie įvarys priešams ypatingą baimę ir įniršį. Be kambarių, žaidime dar bus lošimo namai ir antigravitacinis įrenginys.

Naujojo varikliuko galimybės daug platesnės, taigi ir su juo kurto žaidimo pasaulis atrodo daug tikroviškesnis. Tarkim, su priešo tvirtove ir ištisa gyvenviete galite susidoroti kad ir tokiu originaliu būdu: nuo lavos ežero iki priešo tvirtovės iškasti kanalą — ir ji paskęs amžinosios ugnies liepsnose.

Deja, itin nuvilti liks žaidimo "per tinklą" gerbėjai — DUNGEON KEEPER II išvis nebus galima žaisti "per tinklą". Be to, apskritai bus labai nedaug galimų pasirinkti režimų — pradedant "nuo sienos ant sienos" režimu ir baigiant kažkuo labai unikaliu. Užtat "Bullfrog" žada savo tinklalapiuose pateikti daugybę naujų žemėlapių, pabaisų ir užkeikimų (bet tik po to, kai žaidimas pasirodys parduotuvių lentynose).

Tai tiek apie šį naująjį DUNGEON KEEPER II. Tik gaila, kad jo teks dar ilgai laukti.







THE REAL NEVERENDING STORY

Discreet Monsters
P 166, 32 MB RAM, Win'95



Vokiečių kompanija "Discreet Monsters" kol kas dėl paaiškinamų priežasčių žaidėjams nebuvo žinoma: mat šiuo metu kuria savo patį pirmąjį žaidimą. Bet, reikia pabrėžti, jog tai itin ambicingi kūrėjai - jie nė neabejoja, jog jų naujagimis iškart taps hitu ir sukels tikrą nuotykių žanro revoliuciją. Gali būti, kad jų viltys pasiteisins. Pagyvensim - pamatysim.

1979 metais vokiečių rašytojas Micaelis Ende parašė vaikams fantastišką pasaką - romaną, kurios pavadinimas buvo"BEGALINĖ ISTORIJA". Šis romanas tapo pasauliniu bestseleriu. Pagal jį buvo sukurtas filmas, o štai dabar kuriamas kompiuterinis žaidimas. Tiesa, autoriai teigia, jog žaidimo turinys nebus lygiai toks pat kaip romano ar filmo - jie tik pasinaudojo pačia šios pasakos idėja.

Tai štai. Fantazijų pasauliui gresia pražūtis - link jo slenka visa naikinantis Niekas. Pakutinė išsigelbėjimo viltis, kaip ir reikia tikėtis, esate jūs. Jūsų tikslas iš pirmo žvilgsnio labai paprastas - nereikės nei kautis su dešimtimi drakonų, nei priešintis ir vaidytis su kokiais nors valdžios atstovais, o tik sugalvoti šalies valdovei naują vardą. Ši valdovė atrodo visai kaip vaikas, tačiau iš tikrųjų yra tokia sena būtybė, kad jos vardo jau seniai niekas nebeatmena. Tačiau viskas iš tiesų yra kur kas sudėtingiau, nei atrodo iš pirmo žvilgsnio... Juo labiau, kad ir priešai nesnaudžia - Niekas, gamtoje neturėdamas jokios formos, gali įgauti bet kokį pavidalą. Taigi jis pasivertė jumis ir pavogė šventąjį amuletą, be kurio neįmanoma sukurti naujojo valdovės vardo. Todėl jūs ne tik negalite atlikti savo užduoties, bet ir patenkate už grotų, nes esate kaltinami amuleto vagyste.Taigi nuo tokios nepavydėtinos būsenos ir prasideda jūsų nuotykiai...



Žinoma, kuriant žaidimą pasikliauti tik tuo, kad knyga yra pasaulinio lygio bestseleris negalima. Tačiau gamintojai tuo ir neapsiriboja. Žaidimo pasaulis bus trimatis. Jame bus galima bet kur judėti. THE REAL NEVERENDING STORY kurti naudojami net du grafikiniai varikliukai - vienas, kurti scenoms patalpose, kitas - kurti scenoms lauke. Be to, autoriai tikina, kad žaidėjas tarp jų nepastebės jokių "siūlių". Jūs galėsite vaikščioti, bėgioti, laipioti, skristi, plaukti ir kitaip sąveikauti su jus supančiu pasauliu. Žaidimo pasaulį galima padalinti į 5 didžiules teritorijas.

Be to, pats žaidimas nėra vienpusiškas. Tikslą galima pasiekti labai skirtingais būdais. Pasakysime daugiau, dauguma įvykių yra atsitiktiniai. Todėl žaidimą galima žaisti kaskart vis kitaip. Jei pripratote spręsti problemas grubia jėga, tokią galimybę turėsite, tačiau visada yra kur kas intelektualesnis sprendimo būdas (na, žinoma, ir kur kas efektingesnis).Visi galvosūkiai labai organiškai įsilieja į žaidimo turinį. Taip pat neįprastas bendravimas su kompiuteriu valdomais herojais. Kai pradedate kalbėti, svarbu ne tik tai, ką sakote, bet ir tai kaip tai sakote. Pavyzdžiui personažui nepatinka, kad kalbate nusisukę nuo jo arba kad kalbėdami rankoje laikote ginklą. Taigi jo reakcija į tas pačias replikas gali būti kitokia nei tuo atveju, jei kalbėtumėte su juo draugiškiau. Bendravimas su herojais yra labai svarbus ir sprendžiant įvairius galvosūkius ,ir mėginant įveikti žaidimą.

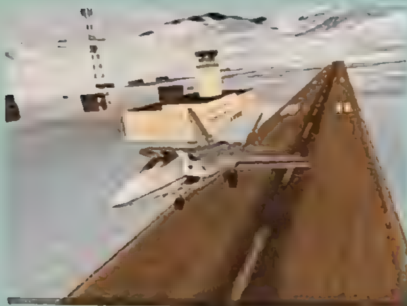
Žaidimas turėtų pasirodyti šiais metais. Ir be to, kūrėjai jau rengiasi kurti jo tęsinį."Internetininkams" bus sukurtas *online* pasaulis, kur istorija tikrai bus begalinė.



Novalogic

P 133, 16 MB RAM, Win'95









Visiems gerai žinoma lėktuvų imitatorių kūrėja, kompanija "Novalogic", tuoj tuoj išleis dar vieną žaidimo **F-22: LIGHTNING** tęsinį. Turinio smulkmenų dar nežinome, tačiau ir taip aišku, kad mūsų laukia kito tūkstantmečio karinės kampanijos. Kūrėjai žada daugiau nei 50 misijų, jei žaidimą žais vienas žaidėjas. Šį kartą priešininkams ant galvų galėsime numesti ne tik jau įprastas bombas ir raketas, bet ir kur kas galingesnius "taikdarius" - taktinius branduolinius įtaisus. Kūrėjai tikina, kad sprogimai atrodo tiesiog stulbinančiai. Tikėsimės, kad taip ir bus.

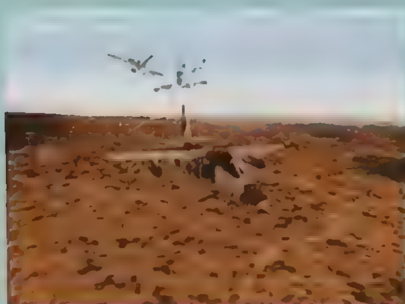
Taip pat nedera pamiršti ir kitų efektų, pavyzdžiui gamtos sąlygų. Kūrėjų žodžiais tariant, žaidimas **F-22: LIGHTNING** 3 nuo kitų imitatorių skirsis tikroviškumu. Nors, žinoma, į tokius kūrėjų pareiškimus galima žiūrėti gana skeptiškai, tačiau kompanijos "Novalogic" reputacija leidžia tikėtis geriausio. Skraidyti teks per lietų, sniegą ir krušą. Visko gali būti, kad oro temperatūra taip pat turės reikšmės skrydžiui (pavyzdžiui, jei lėktuvas apledės, ir t.t.).

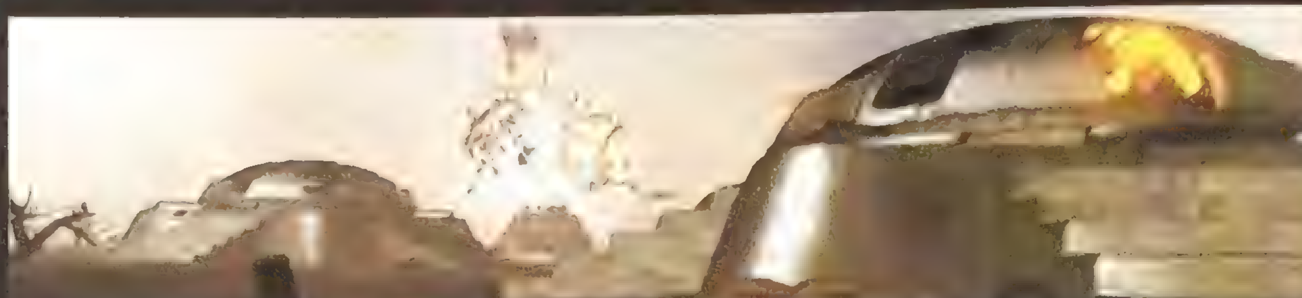
Reikėtų pabrėžti, kad kai buvo kuriamas fizikinis žaidimo modelis, autorius konsultavo tikri lakūnai, kurie skraidė lėktuvu F-22. Taigi tikroviškumas beveik garantuotas. Tuo pačiu sunkumo lygių reguliavimas bus labai lankstus, todėl net didžiausi tinginiai galės pakilti ir nusileisti paspaudę vieną mygtuką (sunku, žinoma, suprasti žaidėjus, kurie taip žaidžia šio žanro žaidimus. Negi jiems neužtenka arkadų? Tačiau kuo daugiau žaidėjų patenkins kūrėjai, tuo geriau).



Kaip įprasta, grafika labai gera. Vietovės atrodo labai tikroviškai. Tuo kompanija "Novalogic" skyrėsi nuo kitų dar žaidmo **COMANCHE** laikais. Tačiau yra ir trūkumų. Žemėje esantys objektai neturi šešėlių. Žaidėjai, kurie dar neįsigijo 3D greitintuvų gali džiaugtis. **F-22: LIGHTNING** 3 galima bus žaisti ir *software* režimu, tačiau **MMX** yra būtinas. Žinoma, 3D greitintuvai šiam žaidimui tiks (Glide, Direct 3D). Didžiausia **F-22: LIGHTNING** 3 rezoliucija gali būti 1024x768.

Pagaliau, žaidimo per "tinklą" gerbėjų laukia tikrai stulbinančios galimybės - "Internetiniuose" karuose tuo pačiu metu galės dalyvauti net 120 žmonių. Taip pat galima bus žaisti *deathmach* žaidimus ir kooperuotis į grupes. Be to, labai malonu, kad žaidėjai kovų metu galės tarpusavy bendrauti (žinoma, bus galima ir keikti priešininkus). Šiam tikslui naudojamos "Interneto" priemonės ir kompanijos "Novalogic" **Voice-Over-Net** technologija. Kaip tikri pilotai jūs spaudžiate mygtuką ir nepaleidžiate jo, kol siunčiate žinutę.







BROOD WAR

Blizzard

P90, 16MB RAM, Win 95/98/4.0, Starcraft'o pilna versija

Terrans'ai, Zerg'as ir Protoss vėl „Blizzard" praplėstame rinkinyje, kaip STARCRAFT, BROOD WAR. Vykdydami tris skirtingas užduotis STARCRAFT gerbėjai turi daugiau užduočių, naujų elementų, naujų žemėlapių ir minų, kuriomis išmėgina savo rankas. Be trijų naujų operacijų taip pat galima išbandyti daugybę naujų *multiplayer* režimo žemėlapių. Žinoma, šiuo metu netrūksta gerų *multiplayer* žemėlapių iš kitų žaidėjų ar „Blizzard". Bet jeigu ieškote tam tikro įvairumo ir naujų iššūkių, BROOD WAR laukia jūsų.

Viena iš pagrindinių problemų, kuri yra BROOD WAR yra elementų balansavimas tarp trijų rasių. Kurį laiką vyko ginčai, kaip kitos ir t.t. Daugumai atrodo, kad Terrans'o ir Protoss'o ele-



mentai turi šiokią tokią pagalbą, o Zerg'o elementai paprastai „susilpninti" sukaupus didelį kiekį galingų elementų, kuriais puolamas priešas. Elementų balansavimas nėra tik BROOD WAR, jis taip pat naudojamas ir STARCRAFT, kas ir daro STARCRAFT panašų į BROOD WAR. Taip pat galite pamatyti elementų pasikeitimo sąrašą. Be to balansuojant kiekviena BROOD WAR rasė įgyja keletą naujų elementų.

Terrans'ai įgyja **Medic** ir **Valkyrie**, aviacinį elementą, kuris sviedžia raketų salves į artėjančius taikinius. **Medic** padeda, nes jus įgalina gydyti pėstininkus, atgauti Zerg'ų savęs gydymo (self-healing) pranašumą ir **Protoss'o** apsauginio skydo peržiūrėjimą. **Medic** automatiškai išgydys visus elementus, kurie yra sugadinami jo zonoje. Jis taip pat pašalina bet kokias nepageidaujamas sąlygas puolant priešui (lockdown), išskyrus **Stasis Field**. Šis elementas turi puolamąjį ginklą, vadinamą optiniu švytėjimu, kuris apakina taikinio elementą ir sumažina jo matomumą iki vieno kvadrato. *The Valkyrie* yra efektyvus prieš sudėtinius taikinius ir dera prie *Terran Battlecruiser*, kuris kaupia ugnies galią, bet niekad nebuvo labai gera priemonė prieš masyvias oro atakas (t.y.*Zerg Mutalisk*).Vietoj to, kad paveiktų tik vieną taikinį, raketos sprogsta ir pažeidžia dalinius, ir todėl yra gera gynybos priemonė prieš arti sugrupuotų elementų masyvias atakas.

Protoss iš tikrųjų turi tris elemento pasikeitimus/priedus. Pirma, tai *Corsain*, kuris yra oro elementas, sukurtas geresnei paramai prieš žemės elementus (dalinius). *Dark Templars* dabar sugeba susijungti su *Dark Archons*, kurie turi tris *psionic* galimybes. Grįžtamasis ryšys priverčia taikinio elementą prarasti visą savo energiją ir susigadina lygiai tiek, kiek praranda energijos. *Maelstrom* įgalina jus apstulbinti visus organinius elementus specifinio taikinio ploto ribose taip, kad jie trumpą laiko tarpą negali nieko padaryti. *Mind Control* leidžia jums valdyti priešo elementą... bet kokio priešo elementą. Tai kainuoja daug energijos ir iš esmės *Dark Archons* padaro bejėgiu, nes jis praranda savo apsaugą, bet gali jums padėti pačiupti galingą ar net pagrindinį priešo elementą, kaip *Terran SCV*. Zerg'o oro puolimas ir gynyba yra praplėsti su *Devourer*, kuris siūlo (oras-į-orą) *air-to-air* mūšio sugebėjimus. Kitas elementas yra *Lurker*, kuris yra panašus į mobilią kariuomenę *Sunken Colony*. Nors jis negali pulti virš žemės, kai užkastas siunčia spyglius, tiesia linija link puolėjo. Šie spygliai sugadins bet kokius elementus, kuriuos jie užgauna, nesvarbu draugo ar prie-



šo. Spygliai gali keliauti bet kokia kryptimi, bet visada tik tiesia linija.

Žaidimas prasideda *Protoss* žygiu, po kurio seka *Terrans* ir galiausiai *Zerg* žygiai. Šie žygiai tai puikus pradinės versijos išplėtimas. Kai kurie siužeto elementai kartais yra truputį kvailoki, kaip antai lengvojo ir tamsiojo kristalų suradimas ir jų sujungimas. Kūdikis per daug banali frazė... skamba kaip iš blogos animacinio filmuko. Be žygių, naujų elementų dėka *multiplayer* rėžimo patirtis yra truputį pakeista?. Smagu žaisti kaip *Protoss*, nes *Corsain* padeda gynyboje, o su *Dark Archon* linksma žaisti, nors turite būti atsargūs dėl to, kiek apie juos išmokstate. Apskritai BROOD WAR yra kaip tik tai, ko tikiesi. Jis suteikia galimybę surengti daugiau žygių, pamatyti istorijos raidą, pažaisti su tam tikrais naujais elementais ir žemėlapiais bei toliau mėgautis kokybišku žaidimu.

Grafika

Grafiškai žaidimas nelabai pasikeitė nuo pradinės versijos. *Opening cinematic* yra gana efektinga ir viena iš ge-





riausių video televizijų, kokias teko kada nors matyti žaidime. Iš tikrųjų patinka žaisti, todėl, kad nauji elementai ir žemėlapiai yra gerai padaryti ir suteikia žaidimui naują gyvenimą per toli nenuklystant nuo pradinio žaidimo vaizdo ir pojūčio. Taip pat patinka nauji minų rinkiniai ir jūs galėsite įsitikinti, kad jie nenusileidžia pradinės versijos rinkiniams nei kokybe, nei įvairove. Kaip būna su dauguma priedų, grafika nebuvo labai pakeista, išskyrus naujus elementus ir žemėlapius, ir manau, kad tai vykęs pasikeitimas.

Interfeisas

Interfeisas, jei ir pasikeitė, tai labai nedaug, palyginus su pradine versija. Visiškai nesunku eiti į naujus žygius ar naudotis *multiplayer* režimo žemėlapiais naujo žaidimo ekranuose, kas leidžia žaisti BROOD WAR ar pradinį STARCRAFT. Visi žaidimo valdymo elementai yra tokie patys, naujų pasirinkimų ar savybių nebuvo pridėta, todėl jų vertinti ir neverta.

Žaidimas

Kiekvienas žaidimo žygis buvo geras pradinės versijos tęsinys. Reikia ilgiau pasimokyti gerai naudotis kiekvienos rasės elementais, ypač dėl naujų elementų ir balanso pasikeitimų. *Single-player* režime BROOD WAR suteikia daug žaidimo valandų. Duotos užduotys — tinkamo ilgumo, t. y jos pakankamai ilgos, kad po truputį kiltų įtampa ir užsimegztų drama, bet ne tokios ilgos, kad nusibostų ar nuviltų. Panašiai yra ir *multiplayer* režime. Be to čia galima rasti daug gerų žemėlapių.

Pradžioje gali atrodyti, kad vienas žaidimo aspektas vargina; taip yra, nes pradinė pirmo žygio užduotis *Protoss* duoda blogą BROOD WAR startą. Užduotis turi ne daug panašių bruožų su strategija, jei iš viso turi. Tai panašu į veiksmo užduotį, kitaip sakant *run-to-gauntlet* užduotį. Iš esmės turi nuvykti iš taško A į tašką B vienu ypu, naudojant elementus, kuriuos randi pakeliui. Nebuvo bazės, kurią reikėtų pastatyti ar išteklių ,kuriuos reikėtų rinkti, o tik elementai, kuriems reikėjo nurodinėti ir nukreipti. Tada nėra tikros strategijos ar plano. Tada paprasčiausiai stabteli prie žemėlapio, kol išsiaiškini, kaip išeiti. Tai panašu į bėgimą labirintu. Tačiau tegul tai nenuvilia jūsų, BROOD WAR yra puikus linksmų žaidimų tęsinys, užtai STARCRAFT mėgstamas.



Garsas FX

Kaip ir anksčiau, FX skirtingiems užduoties susirinkimams yra "automatiškas" ir gerai atliktas . *Protoss* ir *Zerg* balsai yra geri ir tinkami bei padeda gerai papasakoti istoriją. Žaidimo metu nėra daug naujovių, apie kurias būtų galima kalbėti. Skaitmeniniai žaidimo balsai, kaip *Kerrigan*, kaip ir anksčiau yra geri. Apskritai, FX atliko labai gerą darbą, įgyvendinant žaidimą.

Muzika

Džiugu matyti, kad „Blizzard" įtraukė naują muziką kiekvienai rasei. Muzika gerai derėjo su FX ir bendru žaidimo pojūčiu. Tuo pat metu dar keletas garso takelių būtų pavertę žaidimą įspūdingesniu, nes muzika turi tendenciją kartotis. Galima mėgautis nauja medžiaga, bet bendrai ji labai panaši į originalią versiją.

Intelektas ir sunkumas

Kas liečia AI nieko nauja, todėl daugiau gali susikoncentruoti į užduočių sudėtingumą. Žinoma, užduotys ir žygiai yra sunkesni nei pradinėj versijoj, tačiau taip ir turėtų būti. Tikrai gali pasirodyti, lyg paimtum senąjį STARCRAFT. Sunkumo dėka gali patikti tai , kad pirmiausiai turi žaisti *Protoss*, nes tai rasė, su kuria sunkiai sekasi pradinėje versijoje. Aplamai, užduotys nebuvo „pulling my hair out" labai sunkios, bet buvo aišku, kad „kaladė buvo sudėta" pagal kitų vaikinų interesus beveik kiekvienoje užduotyje. Po nedidelio laikino aprimimo kiekvieno žygio pradžioje, sudėtingumas po truputį didėjo. Kiekviena užduotis reikalavo nemažai laiko, paprasčiausiam bazių ir elementų pastatymui, reikalingų sviesti masyviai atakai, visą laiką ginantis prieš nuolatinius priešo išpuolius. Apskritai man patiko žaidimo sudėtingumas ir manau, kad žaidimas buvo linksmas ir iššaukiantis.



Bendras įvertinimas



BROOD WAR yra tvirtas keturių žvaigždžių išplėstinis rinkinys, prilygstantis kitiems neseniems geriausiems strateginiams žaidimams, kaip *Dark Reign* ir *Total Annihilation*. Nauji žygiai gražiai tęsia pasakojimą ir jiems pavyksta jus priversti nuolat domėtis, kas bus toliau, nepaisant kartais pasitaikančių „cheesy" siužeto posūkių. Jis linksmas, iššaukiantis irjūs patirsite daug džiaugsmo žaisdami, jei jums patiko pradinė versija. Naujas elemento balalnsavimas yra sveikintinas pokytis, bet jie nekreipia dėmesio į visas problemas, ir kai kurie elementai yra santykinai beverčiai. Tačiau tai yra prasmingas rinkinys, jei jūs manote jį pirkti. Pakankamai geras, dėl to galima rekomenduoti STARCRAFT gerbėjams.

THE LONGEST JOURNEY

Functom

Pentium 166, 16 MB RAM, Microsoft Windows'95



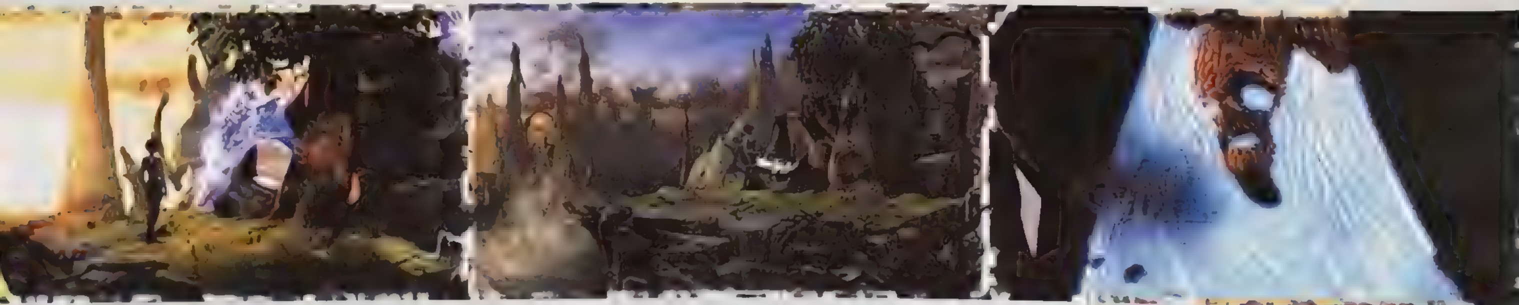
Jeigu šiuo laikotarpiu, kai tiek daug leidžiama veiksmo žaidimų, kai pasidarė labai madinga maišyti ir derinti įvairius žanrus, jūs pasiilgote seno gero klasikinio nuotykių ir galvosūkio žaidimo, vadinasi THE LONGEST JOURNEY, kurį kuria norvegų ir islandų firma "Funcom" — kaip tik jums. Nepaisant to, kad ir šiame žaidime juntama šiuolaikinių tendencijų įtaka, vis dėlto jo autoriai išlaikė tikrų tikriausią tradicinį *point-and-click* stilių. Beje, THE LONGEST JOURNEY veiksmas rutuliojasi gražių dvimačių kraštovaizdžių fone, tačiau patys veikėjai yra trimačiai, ir kiekvienam iš jų prireikė tūkstančių poligonų.

Siužeto pagrindas — jau gana nuvalkiotas: lygiagrečiai mūsų, mokslo, pasaulio, egzistuoja ir kitas, alternatyvusis magijos pasaulis — čia šie pasauliai atitinkamai vadinami "Stark" ir "Arcadia". Tarp abiejų pasaulių yra griežta pusiausvyra, jei ji bus suardyta, kils didžiulė grėsmė: visatoje įsiviešpataus visuotinis chaosas. Kaip ir reikėjo tikėtis, blogio jėgos Arkadijoje suardo šią pusiausvyrą. Ko gero, nereikia aiškinti, kas turės išgelbėti pasaulį (tai yra abu pasaulius).

Jūsų vardas... koks jis iš tikrųjų, jūs patys puikiai žinote, o štai žaidime jūsų vardas bus April Ryan. 18 metų, lytis — moteriška, veikla — meno mokyklos studentė, nuolatinė gyvenimoji vieta — ? April, kaip ir dera tikrai nuotykių ir bėdų ieškotojai, vos tik jai sukako 18-a, prieš pat gelbėjimo misiją, paliko tėvų namus(beje, tie namai yra Starke, futuristiniame technokratiniame XXIII a. pasaulyje). Be abejo, kyla klausimas, kaip gi tokiai lengvabūdei būtybei galėjo patikėti tokią atsakingą užduotį. O ką reikėjo daryti? Gal numanote, kas kitas galėtų to imtis, gal pažįstate kokį kitą "šiferį"? Matote: jūs net nenutuokiate, kas tai yra, — tačiau jau pats metas būtų susipažinti su savomis ypatybėmis. "Šiferis" — tai žmogus, kuris gali keliauti iš vieno pasaulio į kitą. Kaip tik tai jums ir teks daryti, be to, ne kartą ir ne du.

Siužetas, kaip ir dera padoriam nuotykių ir galvosūkių žanro kūriniui, — ilgas ir painus, autorius teigia, jog jį įveikti turėtumėt maždaug per 40 valandų. Tačiau kiek iš tikrųjų užtruksite, kol išspręsite visus galvosūkius, — niekas nežino. Visas siužetas suskirstytas į 13 dalių, žaidime yra 120 įvairių teritorijų ir 50 personažų, su kuriais galima bendrauti.

Tiesa, nors iš pirmo žvilgsnio bendravimas atrodo tradiciškai — ekrano apačioje atsiranda keletas atsakymų variantų, iš kurių pasirenkate vieną, — vis dėlto dialogai negali vykti labai skirtingai. Taigi daugeliu atveju padėtis iš esmės nesikeis, jei pasirinksite vienokius ar kitokius savo personažo tariamus žodžius. Kita vertus, autoriai žada, jog April nebus tik marionetėar instrumentas, kuriuo renkami daiktai į "inventory" skyrelį, — ji turės savo charakterio bruožų, darančių ją nepakartojama asmenybe (juk kaip tik taip ir yra beveik visuose šio žanro žaidimuose).



Visa tai sukurta puikia 16 bitų grafika, labai plastiška animacija, dinamiškais šviesos efektais ir pan. (čia tiks ir populiariosios 3D vaizdo kortos, tačiau bus ir *software* režimas), skambės labai graži siurrealistinė muzika. Tiesa, kai kurie demo versiją žiūrėję liudininkai teigia, jog vaizdo intarpų stilius ne visiškai dera prie paties žaidimo stiliaus. Ką gi, net jeigu tai ir nėra prasimanymas, gali būti, kad galutinėje versijoje autoriai išvengs tokių nesklandumų.

WARGAME DEFCON 1

Gal prisimenate populiarų amerikiečių filmą „Kariniai žaidimai“: superkompiuteris valdo daugybę valstybinių įstaigų ir net atominių raketų paleidimo aikšteles. Kartą, į šį kompiuterį įsilaužia paauglys hakeris. Jis ne neįtaria, kokiems tikslams naudojamas superkompiuteris ir mano, jog tai tik kompiuterio žaidimas. Paskutinėmis filmo minutėmis sustabdoma globalinė katastrofa: atominės raketos lieka nepaleistos,o miestai nesunaikinami. Tuo filmas ir baigiasi.

Žaidimo siužetas pasakoja apie įvykius praslinkus 20 metų. Jaunasis hakeris užaugo ir tapo profesionaliu programuotoju. Dabar jis dirba valstybinėje įstaigoje. Atrodytų, po tokių nuotykių, jo nė per plauką negalima leisti prie tokio darbo. Deja, niekas neįtarė, jog istorija gali pasikartoti.

Šį kartą kompiuterinis protas nusprendė, kad vienintelė jėga, galinti sunaikinti žmoniją – tai pats žmogus. Taig jums belieka pasirinkti kieno pusėje žaisite: išprotėjusios kompiuterio armijos ar apsiginti ir toliau dominuoti pasaulyje mėginančios žmonijos.

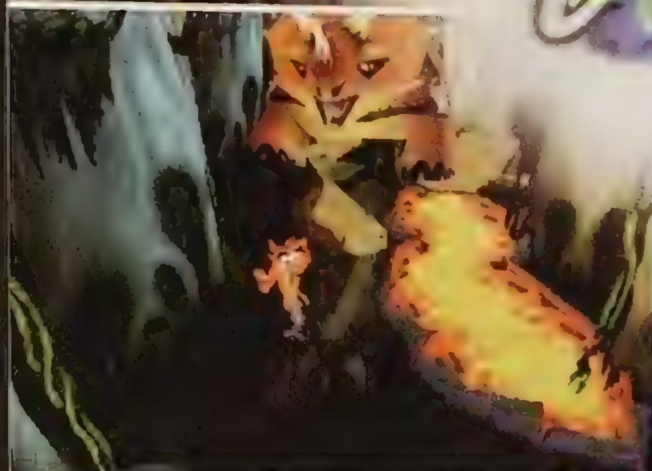
Žaidimas priskiriamas *action strategy* žanrui. Vienu metu jūs galėsite valdyti žemės, oro ir vandens karines pajėgas. Visa karinė technika juda trimatėje erdvėje. Žaidėjui siūlomas nemažas karinis arsenalas: nuo paprasto džipo iki sunkiojo šarvuoto tanko ar ginkluoto dvikojo roboto. Kiekviena karinė mašina turi bent po keleto rūšių ginklų, taip pat maskuojančių petardų bei dūmų uždangos priemonių.

Naikinti galima viską: pastatus, medžius, net ir savo karinę techniką. Kiekviena karinė operacija reikalauja susikaupti ir iš anksto apmąstyti veiksmų planą. Atydžiai klausykite nurodymų apie veiksmo eigą ir nagrinėkite žemėlapį. Nuo to, kaip išdėstysite karinę techniką, ir kaip reaguosite į karinius priešo veiksmus, priklausys operacijos sekmė.

Kiekvienos karinės užduoties tikslas – sunaikinti vienokį ar kitokį priešo objektą. Tai gali būti pastatai, lokatoriai, karinės stovyklos. Užduotys palaipsniui sunkėja, priešai tampa aktyvesni, sprogmenys taikliau naikina jūsų valdomą techniką.

Taigi, sekmės gelbstint žmoniją nuo kompiuterinės vergijos!

CRASH BANDICOOT WARPED



Sega kompiuterinių žaidimų herojus - ežiukas Sonic'as. **Nintendo** gerbėjai džiaugiasi broliais Mario. **SPS** sistemos vartotojai taip pat neliko nuskriausti, jie turi trilogiją **Crash Bandicoot.**

Bandicoo - tai mielas, mažas lapiukas. Jis sugeba bėgioti, suktis vilkiuku, šokinėti ir krėsti juokingus pokštus. Šis lapiukas – **SPS** sistemos simbolis, figūruojantis beveik visose **PlayStation** žaidimų kompiuterio reklamose.

Sony užsakymu, pirmas trilogijos dalis kūrė mažai žinoma firma **Noughty Dog**. Prie trečiosios sukūrimo prisijungė **Universal Interactive Studios**. Rezultatas pranoko lūkesčius. Grafinis "varikliukas" – pritrenkiantis. 2D ir 3D nesikartojantys lygiai patrauklūs savo spalvų palete ir žaidimo įvairove. Muzikinis apipavidalinimas nėra įkyrus ar trukdantis žaidimo procesui.

Neo Cortex – piktasis daktaras, lapiuko Bandicoot „priešas numeris vienas". Šį kartą jis sukūrė laiko mašiną, kad jos pagalba galėtų įgyvendinti savo piktus planus, tačiau kažką supainiojęs, nebeįstengė suvaldyti laiko. Laiko pasauliai susimaišė. Lapiukas išsiruošia į kelionę, norėdamas viską sutvarkyti ir laiko tėkmę pakreipti reikiama vaga. Bet tai padaryti nebus lengva, teks aplankyti Romą, Egiptą, viduramžių Angliją, Atlantidą, pamatyti ir ateities pasaulį. Lygiai labai įvairūs ir ne visus lapiukas sugebės įveikti vienas. Sunkiose vietose lapiukui padės jo senas draugas „miško dvasia", kuri Bandicootą sugeba apsaugoti nuo priešiškai nusiteikusio gyvūno, mumijos, ar pikto kareivio. Ne visuose lygiuose jus lydės lapiukas, teks pažaisti su jo seserimi Coco, paskraidyti lėktuvu, pasigrožėti povandeniniu pasauliu, pasivažinėti su vandens motociklu ar pajodinėti ant tigriuko. Taip pat laukia lenktynės motociklais, kurios pareikalaus greitos reakcijos ir sugebėjimo išsisukinėti nuo visokiausių kliūčių, tokių kaip policijos mašinos, tarpeklių ir šiaip visokio šlamšto besimėtančio ant kelio. Keista, bet lapiukas negali gyventi be obuolių (jau geriau būtų vištos!). Visuose žaidimo etapuose reikės rinkti raudonus, prisirpusius obuolius. Juos Bandicootas rinks sukdamasis vilkiuku arba šokinėdamas bei daužydamas medines dėžes. Surinkus 100 obuolių suteikiama papildoma gyvybė, todėl , manau, verta kelti chaosą...



Vienas lygis susideda iš penkių dalių, kuriose reikia surinkti kristalus, o taip pat reliktus. Suradus kristalą dalis būna užbaigta, bet jei jūs norite papulti į slaptus žaidimo lygius, tai kelionę teks pakartoti ir susirinkti visus reliktus. Pabaigus vieną dalį suteikiama galimybė išsaugoti savo pasiekimus (tai užims tik vieną atminties kortelės bloką). Kiekvieno



lygio pabaigoje Bandicootas susitiks su pakvaišusio daktaro pakalikais.

Kovos su liūtais bei gyviu panašiu į vilkolakį Romos koliziejuje pakaitintų kraują net profesionaliam *arkadinių* žaidimų gerbėjui. Daug džiaugsmo suteikia ir beprotiškas bėgimas džiunglėmis nuo dinozauro, o jei dar kelyje pasitaiko kokia nors bala, apaugusi augalais ar karštos lavos telkinys...

Tik užbaigus vieną lygį ir susikovus su vienu iš daktaro pakalikų suteikiamas leidimas įeiti į kitą pasaulį, o taip pat lapiukas įgauna naujų galimybių: išmoksta aukščiau šokinėti, greičiau suktis vilkiuku ir t.t.

Malonu, kad nugalėjus priešpaskutinio lygio priešą raganosį, lapiukas apsiginkluoja granatsvaidžiu su lazeriniu taikikliu. Jis kažkodėl irgi šaudo obuoliais. Kai kada jo panaudojimas labai palengvina kokios nors dalies įveikimą, o kartais tik viską sugadina. Pavyzdžiui, nušovus krokodilą šokinėjantį tarpeklyje, Bandicootas niekaip nesugebės jo peršokti. Šiuo atveju yra tik vienas būdas įveikti kliūtį – priversti Bandicootą, užšokus ant krokodilo, įveikti pusę atstumo tarp tarpeklio kraštų.

Labai smagu žiūrėti kaip Bandicootas „miršta“ (tik nepagalvokit, kad aš žaviuosi smurto scenomis pilnomis kraujo bei herojaus klyksmo). Tik įsivaizduokit – šokuoja sau žalia varlytė, tik strakt ant Bandiccoto ir kad puls jį bučiuoti, deja pabaiga apgailėtina – lapiukas pavirsta kažkokiu lapės-varlės hibridu. Egipte mumijos herojų apvynioja savo purvinais tvarsčiais, pasmerkdamos jį amžinoms kančioms. Liko ir standartinis mirties vaizdavimas.

Šis žaidimas turėtų būti kiekvieno **SPS** žaidėjo kolekcijoje. Negarantuoju, kad jis jums tikrai patiks, bet jei širdelės virpa išgirdus Sonic ar Mario vardą, tai **Crash Bandicoot** jiems nenusileis, o gal ir "perspjaus".

P.S. Žaidžian su kontrolieriumi **Dual Shock** įspūdis padidėja tris kartus.









BUST-A-MOVE '99 PLAYSTATION.

BUST – A – MOVE '99

Turbūt daugelis prisimena linksmą Bubble Bobble žaidimo drakoniuką. Jis pasirodė ir ZX – Spectrum, Atari, PC sistemose. Aistringi žaidėjai per naktį spaudydavo klavišus, bėgiodami ekrano labirintais, su burbulus spjaudančiu drakoniuku.

Dabar šis mielas padarėlis beveik tapo japonų TAITO kompanijos prekybiniu ženklu. Tetrio tipo SPS sistemos žaidimai labai populiarūs. Juos greitai išperka, o svarbiausia, juos gali žaisti visa šeima.

BUST – A – MOVE '99 – spalvų tetris. TAITO taip pat prisidėjo prie panašaus žaidimo Bubble Bobble 4, bet, regis, Europos žaidėjai šio žaidimo neišvydo. Prieš įsigydamas anksčiau paminėtą žaidimą, nesitikėjau televizoriaus ekrane išvysti lotyniškas raides, bet, mano nuostabai, jos buvo. Nors žaidimas skirtas Amerikos žaidėjams, kai kur dar girdėti pergalės ar nusivylimo šūksniai primenantys japonišką šio žaidimo prigimtį. Matyt, kažkam pagailo pinigų pilnai adaptacijai, plius PAL versija tikriausiai nepasirodys.

Žaidimas labai paprastas: spalvotus rutuliukus reikia šaudyti į viršuje kabančius įvairių spalvų rutuliukus. Trys vienodos spalvos rutuliukai susidūrę dingsta.

Pagrindinė žaidimo užduotis – pasikliaujant loginiu mąstymu, pamėginti į kitų žaidimų pasaulius sugrąžinti TAITO firmos žaidimų herojus, kuriuos į Bubble World pasaulį ištrėmė piktasis burtininkas DUNKAS

Žaidimas turi ir daugiau galimybių:

– žaidėjai gali patys keisti lygius, susikurti vienokią ar kitokią loginę užduotį;

– žaidimas turi daug režimų: galima rungtyniauti su kompiuteriniu priešininku, galima žaisti su draugu, išbandyti jėgas klasikiniame spalvų tetrio žaidime arba pasirinkus Puzzle režimą spręsti loginius galvosūkius;

– jūsų laukia virš 1000 užduočių, tad žaidimas neturėtų greitai atsibosti, juo labiau, kad galėsite žaisti net už aštuonis skirtingus personažus.

Jei nesiseka iš karto įveikti vienos ar kitos loginės spalvų tetrio užduoties, tai žaidžiant pakartotinai kompiuteris pasiūlys savo pagalbą, t.y. parodys spalvoto rutuliuko trajektoriją, o tai labai palengvins žaidimo procesą. Apie mažuosius žaidėjus taip pat pagalvota. Prieš pradedant žaidimą yra galimybė įsijungti nuolatinę kompiuterio pagalbą. Tada belieka tik sekti taškuotą trajektorijos liniją ir grožėtis aplinkiniais vaizdais.

Žaidimo grafika puiki, bet tikram europiečiui didelės, išsprogusios japoniškų herojų akys dirgina emocijas, muzikinis apipavidalinimas – nuo klasikos iki metalo. Valdymas paprastas ir lengvas bet kokio amžiaus žmogui. Rungtyniaudami su šeimos nariais ar draugais tikrai puikiai praleisite laiką. Tik gaila, kad žaidimas nepritaikytas Dual Shoke kontroleriui, o taip norėtųsi pajusti sproginėjančius rutuliukus

PlayStation

Ir krito tautiečiai mūšio lauke...

DazEfx perėjo iš [SQC] į <I> klaną, Kriptas<I> nebelošia Quake'o, kas geriau Riva TnT ar Banshee - tai kasdieninės Quakerių diskusijų temos. Kiekvieną dieną, tiksliau dieną - naktį verda Quake gyvenimas tiek Duel, tiek Battle, tiek Deathmatch, tiek ir CTF serveriuose. Koridoriuose ar baruose aptarinėjami ką tik įvykusių clanmach'ų ar duelių rezultatai, IRC'e arba E-mailu tariamasi ir derimasi dėl Klanų susitikimų. Per parą prie Quake2 paprastai praleidžiamos 5-6 val. grafikos tobulinimui, konfigų tvarkymui, pakų taisymui ir kaitaliojimui - tai yra tikrų Quakerių gyvenimas. Jiems tai jau nebe tik šiaip sau žaidimas - jiems tai tikra religija arba, kaip dabar priimta sakyti, gyvenimo būdas.

Pakas, konfigas, reilas, mapas, rulez - tokie žodžiai skambėjo ir Info Kaunas '99 parodos metu, Sonex stende žurnalo KIBERZONOS organizuotame turnyre. Ketvirtadienį vyko Quake mėgėjų turnyras. Jame galėjo dalyvauti visi norintys, todėl registracija truko penkias minutes, nes iškart buvo užpildytos visos 16 planuotų dalyvių vietų. Varžybos vyko PlayOff principu, t.y. pralošei ir toliau tu tik žiūrovas. Už pirmąją vietą - Kiberzonos įsteigtas prizas nepiratinis(!!!) žaidimas, bei leidyklos Smaltija knyga "Žaidimų enciklopedija". Po pirmojo rato jau galima buvo numanyti, kad dėl pirmos vietos varžysis du pretendentai TheCyber ir UFC klano narys [UFC]vaikis. Po atkaklios kovos, padedamas savo draugų, [UFC]vaikis visdėlto po pratesimo nugalėjo TheCyber'į. Jam ir atiteko pirmoji vieta bei prizai. Tačiau tai buvo tiktai įžanga į sekančia dieną vykusį profesionalių Quakerių parodomajį turnyrą. Norint dalyvauti "Info Kaunas'99" Quake2 turnyre, reikėjo būti minimum tarp 100 geriausių Lietuvos Quake2 žaidėjų. Taip pat teisę dalyvauti šiame turnyre iškovojo ir pirmos dienos mėgėjų varžybų nugalėtojas - 14 metų [UFC]vaikis. Žaidėjų sąrašas atrodė taip:

1. Air
2. Flyer
3. Goga[POD]
4. Tiskus[POD]
5. Dvio+Ex+
6. Pegeon[T.n.T]
7. Daze<I>
8. [GZA]GriZZle
9. Stogas
10. [UFC]vaikis
11. Freak?[T.n.T]
12. [GZA]Bishop



Tačiau tai nebuvo visi patys geriausi Lietuvos žaidėjai. Truko pastaruoju metu gerai lošiančio vilniečio Oxio<I>, extravagantiškojo Doberman[T.n.T], SBunny[T.n.T], mokslais užsivertusio Canopus[POD], bei klanų nepripažįstančio Mizzer'io.

Varžybos vyko PlayOff principu, 1 žemėlapis (q2dm1)x10 min, be frag limito ir powerup'ų..

Visi žaidėjai labiausiai bijojo susitikti pirmame etape su Daze<I>. Šis malonumas teko daugiausiai iš visų būkštavusiam [GZA]GriZZle. Atkakliausia pirmojo rato dvikova vyko tarp [GZA]Bishop ir Freak?[T.n.T], kuri baigėsi ganetinai netikėta 5:3 [GZA]Bishop pergale. Taip pat nelauktas Tiskus[POD] laimėjimas prieš to paties klano [POD] (Prince Of Death) narį Goga[POD]. Reikėtų pagirti ir [UFC]vaikį, kuris pirmame rate net 21:1 nugalėjo Stogą.

Antro rato porų nugalėtojai buvo maždaug aiškūs. Gal tik Daze<I> netikėtai lengvai įveikė pastaruoju metu sparčiai tobulėjantį Pegeon[T.n.T], o Air ir Tiskus[POD] nugalėtojas paaiškėjo tik paskutinę duelio minutę.

Finalinio trejeto žaidėjai turėjo sulošti po viena kartą su kitais dviem (1 žemėlapis (q2dm1)x10 min)

Buvo aisku, kad Air negalės deramai pasipriešinti nei [GZA]Bishop'ui, nei Daze<I>'ei.

Tai rodo ir rezultatai:

Daze<I> vs Air
17 : 1
[GZA]Bishop vs Daze<I>
0 : 7
Air vs [GZA]Bishop
1 : 11

Po to sekė superfinalas, kur du finalistai pagal pasirinkimą lošė dvejuose žemėlapiuose po 10 min.



Po pirmojo žemėlapio Daze<I> atrodo jau buvo užsitikrinęs pergalę ir finale, bet [GZA]Bishop tikrai gerai atrodė savo mėgstamąjame q2dm2 žemėlapyje.Tačiau po ganėtinai prastos pradžios Daze<I> atsigavo ir daugiausiai naudodamas BFG ginklą, įveikė [GZA]Bishop'ą jo paties aikštelėje.

[GZA]Bishop vs Daze<I>

Map q2dm1 (Daze<I> pasirinkimas)

0 : 6

Map q2dm2 ([GZA]Bishop pasirinkimas)

5 : 7

Taigi turnyro nugalėtoju tapo neseniai iš [SQC] (Saint Quad Church) klano į <I> (Insomnia) perėjęs Daze<I> su kuo mes jį ir sveikimname.

Prizus pasidalino trys žaidėjai:

1. **Daze<I>** : Trys nepiratiniai žaidimai, Real 3D Primax joystick'as ir "Kiberzonos" paskutinis numeris
2. **[GZA]Bishop** : Du nepiratiniai žaidimai, knyga, ir "Kiberzonos" paskutinis numeris
3. **Air** : Nepiratinis žaidimas, knyga, ir "Kiberzonos" paskutinis numeris

Šiaip, į palyginus blankiai atrodžiusią parodą, nemažai diskusijų ir susidomėjimo įnešė Quake2 čempionatas. Pastarasis stendas abi dienas buvo lipte apliptas žmonių, ir nors didžiausia publikos dalį turėjo sudaryti daugiau jaunimas, tačiau netrūko ir vyresnio amžiaus žmonių. stoviniavusių gan ilgai ir stebėjusių dabar jau drąsiai galima sakyti neblogai pasisekusį Quake2 turnyrą.

Joystick'o Priamx Raptor 3D testavimas

Reikia pradėti nu to, kad tik suinstaliavus joystick'ą būtina jį sukalibruoti. Tai galima padaryti instaliuojant vadovaujantis nuorodomis bei patarimais. Šis joystick'as yra ganėtinai naujo dizaino, gerai suderintos formos leidžia patogiai ir lengvai valdyti.

Mes testavome šį Joystick'ą žaisdami Descent free Space žaidimą. Ganėtinai sunku nusistatyti tinkamą judėjimo jautrumą, bet jo Sensitivity gama yra pritaikyta ne tik Fly Simulator tipo žaidimams. Patogi naujovė - jis juda ne tik pirmyn ir atgal bet dar ir po 40 laipsnių į šonus. Tai leidžia valdant lėktuvą, erdvėlaivį arba kokį kitą skraidantį objektą suktis į šoną nemažinant greičio ir laisvai galima tuo pat metu reguliuoti skrydžio aukštį. Žaidžiant Descent free Space pastebėjome, kad Priamx Raptor 3D joystick'as labai patogus persekiojant priešo skraidyklę (dėl galimybės judėti į šonus), o tai ir yra dažniausias tikslas Fly Simulator tipo žaidimuose. Patogus priėjimas prie mygtukų, leidžia lengvai keisti ginklus arba daryti kokias nors kitas operacijas. Reikia pabrėžti, kad pas šį joystick'ą yra 5 stacionarūs mygtukai, taip pat patogus akseleravimo reguliatorius (ji palaiko ne visi žaidimai) ir 4 vadinami TURBO mygtukai pagreitinantys atitinkamus stacionarius mygtukus. Galimybė valdyti į šonus šį Joystick'ą pritaikė ne tik Fly Simulator tipo žaidimams. Need For Speed žaidimo III versijos bandymas paliko gerą įspūdį, nes šio Joystick'o valdymo patogumas ir galimybės tikrai buvo geresnės nei klaviatūros. Quake2 žaisti naudojant Priamx Raptor 3D patartina tik pradedantiesiems, nes jis visiškai nepritaikytas žaidimui su joystick'ų. Maloniai nustebino ir teikiama garantija - 2 metai, kai kitiems kompiuterio valdymo tipo produktams teikiama dažniausiai 1-3 mėnesių garantija.Iš testo galima padaryti išvadas kodėl verta pirkti Priamx Raptor 3D, o ne kokį kitą joystick'ą:

1. Malonus akiai ir rankai dizainas.
2. Patogus valdymas ir jautrumo reguliatorius.
3. Nauja galimybė sukti 40 laipsnių į šonus.
4. 2 metų garantija.

Taigi spręskite patys.

Klingon Honor Guard

Paspauskite TAB ir įveskite kodą:

allammo - šoviniai
behindview 1 - vaizdas iš vidaus;
behindview 0 - įprastas vaizdas;
flush - perkrauti tekstūrą;
fly - skrydis;
ghost - **no clipping** (permatomos sienos);
god - patys susigaudikite;
hideactors - panaikinti visus monstrus, ginklus ir daiktus;
showactors -visus juos parodykit;
invisible 0 - panaikinti nematomumą;
invisible 1 - įjungti nematomumą;
killall <monstro vardas> - užmušti pasirinktą monstrą;
killpawns - užmušti visus monstrus;
open <žemėlapio pavadinimas> - lygio pasirinkimas;
playersonly - išjungti *taimerį*;
slomo <skaičius> - nustatyti žaidimo greitį (normalus - 1);
summon <daiktas> - gauti daiktą, ginklą ar monstrą;
suicide - dar kartą susigaudykite;
walk - atjungia permatomų sienų ir skraidiymo režimą;
Daktagh (ginklas 1)
Disruptorpistol (ginklas 2)
Disruptorrifle (ginklas 3)
Assaultdisruptor (ginklas 4)
Spinclaw (ginklas 5)
Grenadelauncher (ginklas 6)
Rocketlauncher (ginklas 7)
Sithhar (ginklas 8)
Particlecannon (ginklas 9)
Batleth (ginklas 10)
Cipherkey
Genetickey
Palmkey
Passcardkey
Retinalkey
Combatarmor
Combatgoggles
Communicator
Gagh
Tricorder
Vacsuit

Colin McRae Rally

Vietoj savo vardo surinkite:

DARKSIDE - naktinis važaivimas visomis trasomis
BACKAGAIN - važiavimas visomis trasomis į kitą pusę(nuo finišo iki starto)
WHITEOUT - važiavimas visomis trasomis per rūką
CHOIRBOY - komentatorius plonu balsu
SPECIALED - pakeistas važiavimo peržiūrėjimo režimas
ROCKETMAN - žymiai didesnis pagreitinimas
BIGGUNS - dvigubai galingesnis variklis
TURNBACK - vietoj priekinių ratų, pasisuka galiniai
ALIENGOO - mašina iš želė

Need For Speed 3

Rushhour - važiavimas piko metu;
Gofast - greitas važiavimas *single race* režime.
Mašinų pasirinkimas:
Go01 - Mazda Miata;
Go02 - Toyota Landcruiser;
Go04 - BMW 5 Series;
Go07 - Jeep Cherokee;
Go11 - Range Rover;
Go12 - School bus;
Go15 - Volvo Station Wagon;
Go17 - policijos automobilis Crown Victoria.

Escape: Or Die Trying (ODT)

Sėkmingai surinkus kodą, pasigirs garsinis signalas

LACRIMOSA - po personažo ir lygio sunkumo pasirinkimo, prieš prasidedant žaidimui pasirodys papildoma *meniu* lentelė, kur galėsite pasirinkti lygį ir segmentus;
SOPHIA - papildomas personažas, kurį galima pasirinkti;
KARMA - tas pats;
Surinkti pauzės metu (žaidime):
XUL - energija;
BOZ - mana;
JBB - visų ginklų užtaisymas (pilnas);
MATH - nepilnas ginklų užtaisymas;
GRABO - *Armor, weapon* ir *Spirit* bus truputi papildyti;
MUMU - pilnas *experience*
ALEX - duodi 50 gyvenimų;
RIK - visi užkeikimai;
VINCE - po žvaigždę kiekvienam gautam užkeikimui;
CACHOU - pilnas rinkinys visų gėrybių, kurios anksčiau buvo paminėtos;
BAR - šokoladas;
BIRDY - slaptas kodas;
ODT - garsinis signalas.

STRATOSPHERE

Misijos metu paspauskit "įvesti" ir atsiradusiame žynučių lange rašykite:

@MISTER FREEZE SAYS STOP - sustabdyti kompiuterių valdomas tvirtoves;
@SHOW ME THE RESOURCE -*floastone* atsargos padidėjo dar 50 000;
@GIVE ME THE ROCK - akmenų atsargos padidėjo dar 50 000;
@MORE ORE FOR LESS - tas pats įvyksta su rūda;
@MORE GREEN FOR ME - tas pats su kristalais;
@TALL TOWERS - padidinti komandinį centrą;
@TECNO FREAKS - pakelti mokslo lygį;
@I GOT MY XRAY SPELLS - radaras;
@I GOTTA SEE MORE - sumažinti radaro mastelį;
@GIVE ME A CLOSEUP - padidinti radaro mastelį;
@WEASEL WEASEL WEASEL - laimėti misiją;
@I WANT TO LOSE NOW - pralaimėti misiją;
@WAS THAT A MOUNTAIN -super "mountain" šarvų versija;
@BOMBS MAY FALL - super "projectile" šarvų versija;
@OTHER FORTS MAY RAM - super versija šarvuoto forto;
@ROCKETS RED GLARE - *super projectile damage*;
@BAA RAM EUE - super fort damage;
@ELECTRONS ARE FLOWING - super energija
@BAM BAM BAM - supertaiklumas;
@WHOOSH BY THEM ALL - super greitis;
@BANDAGE ME QUICK - greitas remontas;
@BUILD ME A SHAKE - greita statyba;
@ARMORED BLUE - super skydai;
@NOW YOU SEE ME - super nematomumas;
@NO ONE CAN TOUCH ME -super kokonas;
@SILVER BULLET - superpinigai;
@LOCK ON TARGET - neįprastas taikinys;
@HOME ON THE RANGE - panaikina *range booster;*
@I CAN SEE FOR MILES AND MILES - super obseravatorija;
@WHERE'S THE BEEF? - super karvė.

Dethkarz

Pradžioje paspauskite Shift + Ctrl + C pagrindiniame meniu, kad atsirastų kodų ekranas. Tada surinkite vieną iš kodų:

GLOBAL - bet kokios trasos pasirinkimas;
DEV 6 - galima rinktis bet kokią mašiną;

RACE CORPS - čempionato režime galima pasirinkti bet kokį sezoną.

FIFA Road to the World Cup'98

Pakeiskite bet kokio žaidėjo įrašidami:
eac rocks - didelių įvarčių režimas;;
dohdohdoh - pamišęs kamuolys;
urlofus - nematomos sienos, einančios visu lauko perimetru;
xplay - "bulvės" režimas;
footy - kvaili jūdesiai.

Warbreeds

Įjunkite Caps Lock ir laikidami Ctrl klavišą, įveskite ***SPAMSPAMSPAMHUMBUG****, išjunkite Caps Lock, paspauskite F9 ir žemutiniame registre įveskite kodus:*
set none - viso žemėlapio peržiūra;
cgk max - iki maksimumo pakelia jūsų CGK lygį;
crop kill - užmuša visus *pod'us* žemėlapyje;
egg boy returns - iššaukia žemės drebėjimą;
kill - užmuša/sunaikina pasirinktą objektą;
minimap on/off- įjungia/išjungia mini žemėlapį, bet tik tada, kai jus turite bent vieną darbininką.

Get Medieval

Kodus surinkti žaidimo metu:
mpkfa - "Dievo" režimas;
mppos - globalinė pozicija;
mpfps - fps;
mpbodyguard - nesužeidžiamas žaidėjas;
mphighlander - 99 gyvenimai;
mpthewolf - sekantis lygis;
mpbadmofo - ankstesnis lygis;
mpbringthegimp - sekantis lygis su bosu;
mpignition - raktai;
mpturbocharger - rankrasčiai;
mppetrol - sveikata;
mparmorall - šarvai;
mpglovebox - ginklai;
mpshoes - 99 sielos;
mpironpockets - vagis negali iš jūsų nieko pavogti;
mpbandaid - nemažėja gyvybės.

The Reap (kodai ir lygiai)

Cheat kodai:
Absolutenot - nepažeidžiamas;
Sdivinorum - gyvenimas be galo;
Diesheepdie - pradedant geriausi ginklai;
Toughguy - "kieti" priešininkai

Lugių kodai:
2 - qbkcbcdb
3 - cclcbudc
4 - 5cmcb4fsb

War of the Worlds

Kad aktivizuoti slaptažodžius reikia būti battle map arba war map:
ICOMEBACK - visi išradimai;
ATCHOOO - visi marsiečiai laisvi (tiktai Battle Map);
PUNYHUMANS - visi žmonės laisvi (tiktai Battle Map);
YOULIKEIT - pakelti efektyvumą 100%.

Test Drive 5

Surinkti pasirinkimo meniu:
cup of choice - visos trasos dėl taurės prieinamos;
that takes me back - važiavimo į kitą pusę režimas;
i have the key - visos mašinos ir trasos.
Sekančius kodus galima naudoti tik tada, kai jums bent kartą jau buvo pavykę įsirašyti į rekordų lentelę (nepamirškite jos įsijungti):
knacked - atvirkščios trasos;
whoooosh - signalas keičiamas į nitrogreitintuvą;
mjcim.rc -mažos mašinos;
sausage - papildomos mašinos;
Pastaba: *išsaugokite žaidimą po kodų įvedimo, antraip teks tą patį kartoti kiekvieną kartą. Ir nesinaudokite nitrogreitintuvo pirma pavara, nes apsiversite.*

Madspace

Paspauskite ~ kad įsijungtu konsolė:
WEAPON - visi ginklai;
CLIP - vaikščioti per sienas;
GOD - napažeidžiamumas;
KILL - užmušti visus monstrus;
SCAN - motion scanner;
RESTORE - pilnai atsistato ginklai ir energija;

TOCA (Touring Car Championship)

CMGARAGE - ekstra varikliai, surasti po Laguna dviejuose tuščiuose garažuose;
Tank - galite sunaikinti priešininką ugnine jėga;
CMCOPTER - vaizdas iš malūnsparnio (tik vienam žaidėjui);
CMNOHITS - važiavimas kiaurai mašinų;
CMMICRO - vaizdas iš viršaus (kaip Micro Machines).
CMDISCO - Disco Fog
CMFOLLOW - vaizdas per televizijos kameras (tik vienam žaidėjui);
CMLOGRAV - žema gravitacija;
CMTOON - multiplikacinis horizontas.

SimCity 3000

Norint naudoti kodus žaidime, paspauskite vienu metu klavišus [Ctrl], [Shift], [Alt] ir [C]. Atsiras nedidelis langas į kurį įveskite kodus:
i am weak - visiškai nemokami visi statiniai, grovinių pervežimas, medžių sodinimas ir t.t.
call cousin Vinnie - *Meet* lange pasirodys kažkos ponas, kuris pasiūlys jums pinigų. Atsisakyti neverta.
zyxwvu - šis kodas ne visiems prieinamas. Iš pradžių jus turite įrodyti kad nesate labai godus. Įveskite kodą "call cousin Vinnie" ir atsisakykite nuo įkyraus dėdės Vinnie pasiūlymo. Tada įveskite kodą "zyxwvu" ir *meniu* lange *Rewards* atsiras puiki pilis. Ši pilis ne tikbrangi, bet ir gerina visų prie jos esančių teritorijų parodymus.
power to the masses - prieinamos visos elektrinės.
water in the desert - galite naudoti visus statinius, kurie bent kiek susiję su vandeniu..
Salt on - vanduo jūroje tampa sūrus..
Salt off - atvirkštinis efektas.
Terrain one (ten) up - pakelia paviršių vienu (dešimt) lygių (lygiais).
Terrain one (ten) down - nuleidžia paviršių.

Powerslide

APOLLO - kai laikote Alt, jūsų mašina pakyla.
BLAST - išnyksta preišininkai.
BOMB - iš mašinos išlekia bomba ir nukrenta tiesiai ant kelio.
BURN - aplink jus ugnis.
GLIDER - automobilis-sklandytuvas.
HOVER - automobilis ant oro pagalvės.
ICBM - automobilis-raketa.
JUMP - nedidelis šuolis.
LIGHT - padegti mašiną.
LUNAR - Mėnulio gravitacija.
SLEEP - mašinos tampa nevaldomos, tačiau vairuotojai spaudžia greičio pedalą.
STICKY - kelias tampa lipniu.
SUCK - mašinos traukia viena kitą.
TIMEWARP - visi kompiuteriniai komponentai lėtinami.
WARP - labai lėtai juda visi priešininkai.

Norėčiau padėkoti Stivui Raselui, 1963 metais sukūrusiam pirmąjį videožaidimą. Tam tikslui naudodamas galingą karinį kompiuterį tarsi pabrėžė, kad neverta kariauti... Žaidžiam!

Autorius.

Neverta nuvertinti Sony PlayStation!
Reklaminis Sony lankstinukas

Šio amžiaus SONY kompanijos laimėjimai

Turbūt nedaugelis žino, kad japonų sukurta Sony kompanija yra techninės revoliucijos „motina". Jau 1968 m. pasaulyje pasirodė Trinitron Colour televizoriai. 1971 m. Sony sukūrė spalvotą vaizdo juostą, o 1975-aisiais vartotojus pasiekė pirmieji Betamax VCR vaizdo grotuvai. 1979 m. pasirodė visų pamėgti Walkman. 1989 – 3,5 colių kompiuterių diskeliai, 1982 – pirmieji CD grotuvai, 1983 – pirmosios vaizdo kameros, 1988 – 8mm vaizdajuostės ir taip toliau iki 1995 metų, kai Sony sukūrė pirmuosius žaidimų kompiuterius su CD diskų skaitytuvu – Sony PlayStation.

Kaip prasidėjo Sony PlayStation era?

Viskas prasidėjo 1990 metais gimus PlayStation R&D projektui. Jam vadovavo Kenas Kutaragis. Projektas buvo skirtas kurti kompiuterinę grafikos terpę televizoriaus ekrane.

1993 m. PlayStation R&D projektas buvo baigtas ir pristatytas Europoje, o 1994 m. PlayStation aparatą išvydo ir Amerikos žemyno gyventojai. Tų pačių metų gegužės mėnesį įkuriama Sony atstovybė Sony Computer Entertainment America Inc.

1994 metų gruodžio mėnesį Japonijos parduotuvėse pasirodė pirmieji SPS modeliai. 1995 metų gegužės mėnesį jų buvo parduota jau per milijoną.

1995 m. rugsėjo mėnesį Amerikoje per dvi pirmąsias prekybos dienas parduota per 100 000 SPS vienetų. Tuo pačiu metu Londone įkuriama Sony atstovybė. Europoje per dvi dienas buvo parduota daugiau kaip 350 000 žaidimų sistemų. Namco žaidimas Tekken tampa pirmuoju SPS žaidimu, įsigytu daugiau nei milijono žaidėjų. Spalio mėnesį Europos žiūrovai savo televizorių ekranuose pamato pirmąją Sony PlayStation reklamą.

1996 m. kovo mėnesį pasaulį išvysta pirmasis Europoje sukurtas žaidimas – Total NBA 96.

1997 m. sausio mėnesį Square kompanija parduoda per 3,5 milijono SPS sistemai skirtų Final Fantasy VII žaidimo kopijų.

1997m. lapkričio mėnesį Sony kompanija apdovanojama „Golden Joystick Award" prizu – už originalų žaidimo „ParappaTheRapper"scenarijų ir už geriausią metų žaidimą „Tekken 2".

1998 m. gegužės mėnesį Sony nudžiugina savo pirkėjus nauju kontroleriu DUAL SHOCK (Dvigubas smūgis).

Kaip buvo sukurta Sony PlayStation?

Turėdami daug resursų ir norėdami kuo greičiau užkariauti videožaidimų rinką Sony kompanijos darbuotojai 1988 m. pasirašė su kompanija Nintendo sutartį kurti Nintendo sistemos Super Famicom 16 bitų žaidimų kompiuterio CD–ROM diskasūkį.

Norėdama į CD diską sutalpinti kompiuterinius duomenis, vaizdo medžiagą ir muzikinę informaciją Sony į pagalbą pasikvietė Philips kompaniją. Sony planavo sukurti naują Nintendo sistemą, skaitysiančią Super Famicom kartridžus, taip pat ir CD diskus, kurių patentas priklausytų Sony firmai. Taip pasaulį būtų išvydęs Nintendo-PlayStation, tačiau Nintendo kompanija suvokė, jog bus išmesta iš kompiuterinių žaidimų rinkos, nes neturės privilegijų kurti CD žaidimus.

1992 metų pabaigoje Sony, Nintendo ir Philips kompanijos pasirašė sutartį, kurioje nurodoma, jog Sony kompanija turi sukurti PlayStation žaidimų sistemą, galinčią skaityti Super Nintendo CD diskus, tačiau CD leidybos teisės priklausytų Nintendo firmai. Ši PlayStation versija buvo sukurta, bet niekad nepasirodė prekyboje. Sutartis buvo nutraukta.

1993 metais projektas buvo atnaujintas. Sony inžinieriai sukūrė naują Sony PlayStation sistemą. Kompanija puikiai suprato, jog be gerų žaidimų jų sistema rinkoje neišsilaikys. Pasirašomos sutartys su tokiomis kompanijomis kaip Konami ir Namco, joms duodama programavimo įranga. Ir iki 1998 metų daugiau kaip 40 milijonų Žemės gyventojų jau žaidė su Sony PlayStation.

Kodėl man patinka SonyPlayStation?

Sony PlayStation dirba su R3000A 32 bitų RISC procesoriumi. Taktinis dažnis –33,8688 Mhz. Operacijų atlikimo greitis – 30 MIPS, BUS



– 132 MB per sekundę, OS ROM – 512 kilobaitų. Šie komponentai sudaro Sony PlayStation pagrindą.

Muzikinis stereo procesorius yra 24 kanalų, 44,1 KHz garso dažnis prilygsta muzikinio CD garso atkūrimo dažniui. Garso šaltinis PCM, skaitmeniniai efektai tokie kaip reverberis, salės iliuzija, Wave formos pakraunamos iki 512 kilobaitų.

Įvertinus šio muzikinio procesoriaus savybes galima drąsiai teigti, jog jis prilygsta muzikinėms PC sistemos kortoms, o kai kurias iš jų pranoksta.

CD skaitytuvas pats paprasčiausias – tik 2 X vadinasi, normalus nuskaitymo greitis – 150 kb/s, dvigubas – 300 kb/s. Buferio talba – 32 kilobaitai. Didžiausias CD disko nuskaitymo pajėgumas 660 Mb.

Grafikos charakteristikos:

16, 8 milijonų spalvų;

Rezoliucija – 256 x 224, 740 x 480;

25 kadrai per sekundę;

360 000 poligonų per sekundę.

Taigi 1997 m. su Sony PlayStation sistema buvo galima žaisti tokius žaidimus kaip Tomb Raider 2, Nightmare Creatures, Final Fantasy VII ir nereikėjo jokių 3dfx spartintuvų. Grafika kaip buvo taip ir liko puiki. Rūkas, saulės spinduliai ir jokių trukdžių.

Sony PlayStation yra 32 bitų. Tai leidžia greitai apdoroti informaciją ir kokybiškai ją pateikti vartotojui televizoriaus ekrane. Įprastinę PC klaviatūrą ir pelę pakeičia ergonomiškas Sony kontroleris. Valandų valandas jį galima spaudyti nesibaiminant, kad paskaus rankas, ar koks nors klavišas neišlaikys spaudimo jėgos. Duomenys iš kontrolerio į kompiuterį perduodami tiksliai ir greitai, todėl Jūs tikrai maloniai praleisite laiką žaisdami greitos reakcijos reikalaujančius žaidimus.

Žaidimų spektras patenkins visus žaidėjus. Aišku, žaidimų yra gerų ir prastesnių. Malonu, kad SPS sistemoje galima išvysti tokius hitus kaip DOOM, TEST DRIVE 5, DESCENT. Taigi galima teigti, jog kitų sistemų populiariausi žaidimai dažnai perkeliami į SPS. Žinoma kartais būna ir atvirkščiai. Pavyzdžiui taip atsitiko TOMB RAIDER ir klasika tapusiam RESIDENT EVIL žaidimams.

Noriu naudotis visais Sony PlayStation teikiamais malonumais

Pirmiausia namuose turėtų būti televizorius galintis atkurti PAL bei NTSC sistemų transliuojamus signalus, taip pat stereoaparatūra, pageidautina su Dolby Pro Logic procesoriumi. Tada tikrai pasijusite lyg „Lietuvos“ kinoteatre. Bet jei esate nereiklus muzikiniam žaidimo apipavidalinimui, užteks ir paprastos stereoaparatūros, o gal net ir televizoriaus garsiakalbių. Patogiai įsitaisykime prie žydrojo ekrano, įjunkime PlayStation ir pirmyn į žaidimų pasaulį!

Regionų problemos

Sony PlayStation žaidimų sistemos yra regioninės – skirtos Europai ir JAV. Europinė naudoja PAL sistemos koduotę, o JAV modelis – NTSC. Žaidimai taip pat yra PAL ir NTSC sistemų. Taigi jei turite SPS CD su NTSC koduote, o Jūsų kompiuteris yra europinio modelio, t. y. PAL sistemos, žaidimai, deja, neveiks. Bet neverta nusiminti! Kituose straipsniuose bus rašoma apie paslaptingą MOD Chip. Ji suvienodina SPS kompiuterių koduotę, taigi Jūs galėsite žaisti žaidimus, pagamintus net ir Japonijoj... Aišku, jei suprantate hieroglifų prasmę.

Bendra Sony PlayStation žaidimų apžvalga

Jau 1997 m. PlayStation galėjo pasiūlyti savo gerbėjams per 700 žaidimų. Dabar jų yra 3 ar net 4 kartus daugiau. Beveik visų žaidimų vaizdas yra trimatis. Smurtas ir prievarta propoguojami labai retai. Pagrindinis žaidimų tikslas – lavinti loginį mąstymą ir reakciją. Šios sistemos žaidimai patiktų tiems, kurie dievina action pobūdžio žaidimus, o jų yra devynios galybės. Beveik kiekvienas žaidimas turi savo įvadinį filmuką. Vaizdas pateikiamas per visą televizoriaus ekraną, jį lydi puiki muzika. Patys žaidimai mažai kuo nusileidžia savo vaizdiniu ir muzikiniu apipavidalinimu. Retai kada žaidimas pamato pasaulį neperžiūrėtas Sony firmos.

Nė vienas Jūsų įsigytas žaidimas nebus bandomasis, be to žaidžiant jis niekada „nepakibs“ dėl programos klaidų. PlayStation žaidimai parduotuvėse pasirodo tik tada, kai veikia 100%.



NAUJIENOS



·PC Data duomenimis, abu žaidimai susiję su filmu "Stars Wars" užėmė pirmas vietas pagal perkamumą: Phantom Menace - pirmoje vietoje, *Racer* - antroje. *SimCity* 3000 krito į trečią vietą, o *Roller Coaster Tycoon* tenkinasi ketvirtą vieta. Pats dešimtukas atrodo taip:

1. Stars Wars Epicode 1: Phantom Menace (Lucas Arts)
2. Stars Wars Epicode 2: Racer (Lucas Arts)
3. SimCity 3000 (EA)
4. MP Roller Coaster Tycoon (Hasbro)
5. Civilization: Call to Power (Activision)
6. Baldur's Gate: Tales of Sword Coast (Interplay)
7. Bugs Life (Disney)
8. Cabela's Big Game Hunter 2 (Activision)
9. Microsoft Flight Simulator
10. Hoyle Casino'99 (Havas)

·3D šaudyklės *Descent* 3 (Interplay) pasirodymo data (birželio 15 d.) yra paankstinta ir žaidimas ant prekystalių atsiras anksčiau nei buvo skelbta. Požeminis šaudymas yra sėkmingos *Descent* serijos pratesimas. Kad nugalėtų priešiniko jėgas ir piktus robotus, žaidėjai turės galimybę žaisti stratosferoje. *Heat.net*'e greitai įvyks žaidimo čempionatas, kurio pagrindinis prizas - 50.000 $. Čempionato data dar nepaskelbta, bet jau yra žinoma kad geriausi *Descent* žaidėjai bus apdovanoti piniginiais prizais ir kompanijos *Gateway* kompiuteriais. Alan Pavlish, pagrindinė Outrage "varomoji jėga", paskė: "Šis turnyras atveria puikias galimybes pajusti malonumą žaidžiant *multiplejerinį* žaidimą ir tuo pat metu varžytis dėl didžiausio kompiuterinių žaidimų pasaulio prizo per visą istoriją".

·Jeigu jūs kada nors norėjote tapti intergalaktinio kosminio cirko fokusininku, tuomet naujas žaidimas **Star Shot** (Inforgames) leis jums tai padaryti. Žaidimas kainuoja apie 50$.

·Felony Pursuit - žaidimas pasirodys sekančių metų pradžioje ir vaizduos kovas su kriminaliniu pasauliu. **Poligon Studios** (Prancūzija) kuriamame žaidime, galėsite pasirinkti policininko arba nusikaltėlio vaidmenį ir dalyvauti futuristinėse lenktynėse, panašiomis į "katino ir pelės" gaudynes. "Felony Pursuit" veiksmas vyksta 21 amžiaus mieste, kur per daug mašinų, nusikaltėlių ir įstatymų", sakė pagrindinis kompanijos atstovas Michael Haller.

·Harley-Davidson ir WizardWorks ketina sukurti žaidimą, kuris perteiktų visus South Dakota Rally ypatumus. Žaidimas, pavadintas **Harley-Davidson's Race Across America** ir skirtas PK, pasirodys pardavime šių metų gale. *Geimeriai* galės pasivažinėti savo svajonių motociklu Arizonos dykuma, plačiomis Naujosios Anglijos teritorijomis, Redwood'o miškais, ir galiausiai finišuoti pirmu numeriu Pietinėje Dakotoje. Lenktynių metu teks saugotis laukinės gamtos, krintančių akmenų ir būti atidžiu vingiuotuose keliuose. Paul Rinde, vuriausias **Wizardworks vice**-prezidentas pasakė: "Harley-Davidson - kompanija, kuri gamina geriausius motociklus šalyje ir turi daug dėkingų vartotojų visame pasulyje. Mums garbė dirbti su lyderiu".

·Kompanija **Westwood** patvirtino **Command&Conquer**: *Tiberian Sun* išleidimo datą - rugpjūčio 27 diena.

·Kaip jau žinoma, **Tomb Raider** 4: **Last Revelation** pasirodys **PlayStation** platformai š.m. lapkričio 22 dieną. *Core* ir *Eidos* kompanijos dar nedavė interviu dėl šio įvykio.

·**Looking Glass Studios** išleido lygių redaktorių, skirtą žaidimui **Thief: The Dark Project**. Šio redaktoriaus pagalba galėsite susikurti naujas 3D kortas su koridoriais ir atviromis vietovėmis, galėsite piešti, naudodami objektų ir tekstų rinkinį, ir galiausiai turėsite naujus lygius.

·Tom Proudfoot, firmos Natuk RPG dizaineris, papasakojo apie savo naująjį projektą: "Aš skelbiu savo naujojo žaidimo pavadinimą - **Pirates of the Western Sea**. Jeigu jūs esate nuotykių ieškotojas, tai jūs be abejo plauksite jūra, kur viešpatauja piratai. Prisijunkite prie jų, kaukites su jais, dalyvaukite jų mūšiuose." Numatoma žaidimo išleidimo data yra š.m. rugpjūčio mėnuo.

·**Electronic Arts** apsiemė kurti "pirmą pasaulyje šuolių su parašiutais simuliatorių", teisingiau pasakius ne tik kad apsiemė, bet beveik ir padarė. Šio stebuklo pavadinimas - Skydive, ir jis pasirodys birželio mėnesio pabaigoje. Gan įdomiai atrodo vietų, kuriose šokinėsim sąrašas - Stounchedžas, Mirties Slėnis, Pietų Korėja, Maskva... Tikriausiai gamintojai mano, kad tai pačios pavojingiausios pasaulio vietos.

·**Interplay** pasirašė susitarimą su Monolith, pagal kurį **Interplay** išleis Amerikoj 3 naujus RP žaidimus. Štai šių žaidimų sąrašas: **Rages of Mages II: Necromancer, Septerra Core, Odium**.

·Jeigu pasiseks, tai per Kalėdas jau turėtume pamatyti daugelio laukiamą RPG "**Deus Ex**". Bet kokiu atveju, vaikinai iš **Ion Storm** to tikisi. Be kita ko, jau yra žinoma, kad žaidimą be greitintuvo nepaleisite.

·**Sierra Studios** ir **Relic Entertainment** paskelbė, kad daug žadantis 3D RTS pavadintas "Homeworld" pasirodys ant prekystalių š.m. rugsėjo 1 dieną.

·*America Online* tikisi nusipirkti ke



letą didžiausių muzikinių *internet*'o projektų už 400 milijonų dolerių. Pirmieji po padu pakliuvo **Spinner.com** (Internet radijas). Šis kanalas apėmė labai platų klausytojų spektrą - daugiau kaip 50 laisvų *non-stop* kanalų (apmokestinamoje versijoje jų daugiau kaip 100), išskirstytų pagal stilius ir tematikas. Antri pinigus nusivijo **Nullsoft** darbuotojai, tie patys, kurie sukūrė turbūt patį populiariausią MP3 grotuvą *Winamp*. Štai taip mes prarandam pačius geriausius, greičiausiai už juos tuoj pradės prašyti pinigų.

·Anglų laikraštis "The Guardian" atspausdino interviu su Džonu Romero, pavadinimu "ar jaučiasi jis kaltas dėl įvykių Litltone, Kolorado". Priminsime, kad praeitam mėnesyje du paaugliai, priklausę kažkokiai jaunimo neonacistinei, rasistinei organizacijai, įsibrovė ginkluoti į savo mokyklą, iššaudė 15 mokinių ir vėliau nusišovė patys. Ant vieno iš paauglių vadovėlio viršelio buvo rastas DOOM logotipas. Apklausus tėvus ir draugus tapo aišku, kad abu paaugliai žaisdavo DOOM'ą ir netgi vienas iš jų turėjo puslapį, skirta DOOM žaidimui. Atskleidus šiuos faktus, spauda nutarė iš to "išpūsti burbulą". Romero interviu pavaizduotas kaip mokslininkas maniakas ir hakeris. Iš pradžių Romero bandė išsisukinėti, bet vėliau prisėdęs prie Daikatanos įžuliai atsako "taip, aš padariau tai, bet man nusispjaut", neatitraukdamas akių nuo ekrano, kuriame matosi nurauta krentanti galva, tęsia toliau "aš kuriu tokius žaidimus, kuriuos noriu pats žaisti. Jeigu aš noriu daugiau kraujo - aš jį padarysiu. Kam nepatinka - gali nežaisti". Toliau yra rašoma apie tai, kad DOOM vysto žiaurumą. Vienas generolas FPS pavadino "instrukcija, kaip žudyti be pasekmių". Žuvusių vaikų šeimų advokatai įrašė ID į 24 kompanijų sarašą, kurios yra kaltinamos dėl įvykių Litltone. Pats Romero pripažysta, kad jūrų pėstinikai naudoja DOOM kareivių apmokymui žūdyti. Interviu baigiamas Romero pasisakymu dėl Daikatanos "niekas dar nesukūrė tokio", kitaip tariant, nieko nepasikeitė FPS industrijoje po Litltono įvykių.

·Simon&Schuster kompanija E3 parodoje pristatė žaidimą, sukurta pagal televizijos serialą "**Deep Space Nine**". Žaidimas vadinasi Star Trek Deep Space Nine: The Fallen. Šis, ilgą pavadinimą turintis žaidimas, naudoja *Unreal* grafinį varikliuką su kai kuriais grafiniais papildymais, sukurtais pačios kompanijos. Žaidimo grafika pakankamai nebloga.

·Išleistas naujas žaidimo **Alpha Centauri** scenarijus, kuri visiškai nemokamai galima gauti iš oficialaus žaidimo puslapio. Scenarijaus veiksmas vyksta tolimam kontinente, kur pagal žvalgybos duomenys rastas paslaptingas artefaktas, kuris vadinasi "**The Borehole Cluster**".

·Numatomas staigus pagyvėjimas ėjiminės strategijos žanre. Jau nekalbant apie ką tik pasirodžiusius, daug triukšmo sukėlusius žaidimus, **Hasbro Interactive** paskelbė dar vieną naujieną. Kompanija pareiškė apie sutarties pasirašymą su **Firaxis**, kuira remiantis bus sukurtas žaidimas **Civilization** 3.

·Š.m. "E3" parodoje, kompanija **Activision** pristatė naują žaidimą, kuris vadinasi **Star Trek Voyager: Hazard Team**. Šis žaidimas taps pirmuoju, sukurtu *Voyager* visatos pagrindu. Žaidimo kūrimui buvo panaudotas naujausias *Quake 3* Arena varikliukas, pagamintas *idSoftware* kompanijos.

·Yahoo anonsavo nauja futbolo žaidimą, pavadinta **Fantasy Soccer**. Jame jums reikės atlikti futbolo menedžerio vaidmenį, kad disponuojant 60 milijonų dolerių suma, išvesti komandą sezono laimėtojais. Kuo geriau pasirodys jūsų komanda, tuo daugiau taškų jūs gausite. Lieka neaišku, ką reiškia žodis fantasy žaidimo pavadinime.

·Žaidimų gamintoja firma **Redline** paskelbė, kad jų žaidimui **Third World** (RPG žanras) šiuo metu skubiai reikalingas leidėjas. Oficialus kompanijos atstovas pareiškė, kad visi trukdžiai yra susiję tik su leidėjo nebuvimu, ir kai jis atsiras, žadimas pasirodys per labai trumpą laiką.



Nuo **Diablo** laikų pasirodė keletas žaidimų, sukurtų tuo pačiu žanru, tačiau nei vienas iš jų savo sėkme neprilygo **Blizzard** kūriniui. Eilinį bandymą nusiteikusi padaryti nedidelė ir nelabai žinoma švedų kompanija **ComputerHouse** AB. Kaip jai tai pavyks - pamatysim, tačiau bet kuriuo atveju **Strategy First** kompanija (išleido tokius žaidimus, kaip **Man of War** ir **Steel Panthers**) tiki sėkme, nes nutarė tapti **Clans** leidėju.

·Kompanija **Seagate** paskelbė apie naujo HDD sukurimą, kuriame takelių tankis padidėjo 8 kartus. Nauji šios firmos *vinčesteriai* gali talpinti nuo 120 iki 250 Gb informacijos. Be kita ko, kompanija naudoja lazerinių galvučių technologiją ir nauji HDD bus įrašinėjami ir nuskaitomi lazerinio spindulio pagalba.

·Dvi stambiausios Japonijos kompanijos **Hitachi Ltd.** ir **Toshiba Corp**. paskelbė apie DVD-ROM diskasukių gamybos plėtimą. **Hitachi** planuoja išleisti daugiau kaip 6,5 milijono DVD-ROM įtaisų, o Toshiba planuoja išleisti jų daugiau kaip 2,5 milijono. Atrodo, kad netolimoj ateity CD-ROM'us galima bus mesti lauk.

·Viso labo per 20 min.(!) **Sony Corp**. kompanijai pasisekė parduoti daugiau kaip 3000 programuojamus šunis-robotus, kurių vieneto kaina - virš 2500 dolerių. Šis juokingas padaras gali atlikti daugybę duodamų komandų, pats mokytis ir išreiškinėti savo emocijas akių spalvų pasikeitimais.

·**Sierra Studios**, **Relic Entertainment**, **Beyond** ir populiari roko grupė **Yes** kartu dirbs ties garsiniu, ilgai lauktos strategijos **Homeworld**, apipavidalinimu. Grupė jau įrašinėja 18-ajį studijinį albumą (nuo 1967 metų). Pirmasis singlas iš žaidimo pardavime pasirodys šios vasaros pabaigoj.

Skelbimai

Parduodu originalius, najus, neišpakuotus Microsoft Windows 95 OSR2, OEM, Compaq (2 vnt.) - kaina 80 Lt, ir Microsoft Windows 98 , OEM, Dell - kaina 150 lt. Galima derėtis.
E-mail: good@takas.lt
tel:. 8-293 79540 (Saulius).

****

Parduodu arba keičiu PC-CD:
Carmageddon 2 - 20 Lt.
Railroad Tycoon 2 - 20 Lt.
Pro Pilot 99 - 20 Lt.
Powerslide - 20 Lt.
Incoming - 20 Lt.
Constructor - 20 Lt.
C&C:Red Alert -30 Lt.
Kaunas, tel. 722136 , Justas
E-mail:necro@takas.lt

****

Parduodu 4X8 MB (80 lt. už porą) arba 2X4 MB (40 Lt) SIMM RAM, mažai naudotą
Logitech WingMan Light Joystick (100 Lt), bei ivairius CD.
Tel.: (22)46 84 15, kviesti Domą arba Simą

****

Parduodu žaidimų CD:
Caesar 3 - 13 Lt
Worms:Armageddon - 13Lt
Car Simulators '97 - 10 Lt
Zebco Pro Fishing 3D - 10 Lt
Strategy games (X-Com,Dark Colony,Warcraft2, Dungeon Keeper ir t.t) -10 Lt
"Lučšije igri vsech žanrov" (Incubation,Myth,Quake2, TombRaider2, Men in Black, Worms2 ir t.t) - 10 lt
Crusader: No Remorse - 10Lt
Tom & Jerry (animaciniai filmai) - 10 Lt
Kas pirks visus šiuos CD, parduosiu už 80 Lt
tel.: (27) 774073, nuo 13val. iki 18val., arba kreiptis e-mail'u: remegis@takas.lt

****

Aplankykite mano puslapį: Http://Tomas-Co.8m.com

****

Parduodu:
Pentium 333 (RAM 32 Mb, HDD 3.2 Gb SVCA 4Mb; 15' Monitorius; 40x CD-ROM, Sound Blasteris)
Kaina - 2000 Lt
Garantija 3m.
Galimos įvairios konfiguracijos.
Vilnius, tel. 347092, 8 286 33076

****

Parduodamas naujas personalinis kompiuteris:
Intel Pentium II Celeron 333 MHz
Monitor - Proview 15"
Video - S3 4Mb AGP
HDD - 3.2 Caviar
RAM - 32 Mb DIMM
CD-ROM - 32x Samsung
SB - Genius 16Bit Stereo
Kaina tik 2500 Lt (garantija 1 metai)
Kaunas, tel. 26 99 61
e-mail: DanasR@takas.lt

****

Parduodu PC-CD:
1.StarCraft
2.Team Apache
3.Blade Runner 4CD
4.Wages of Sin: mission pack
5.NHL 99
6.Rainbow six mission pack: Eagle-Watch
7.African Safari Trophy Hunter
8.Football world manager 99
9.Fantasy sports pro (žaisti per interneta - 5Lt)
10.Superbike
11.Half Life
12.Beavis and Butthead in DO U
Visi CD po 10 Lt
Panevėžys, tel. (25) 575959, mob. 8-288 58464
Skambinti po 18 val., Mindaugas

****

Parduodu PC-CD:
1. Flight simulator 98 - 18 Lt
2. Dungeon keeper - 25 Lt
3. Mortal kombat 4 - 20 Lt
4. Space station simulator - 15 Lt

5. Destruction derby 2 - 18 Lt
6. Men in black - 20 Lt
7. Dark reign - 20 Lt
Tel. (22) 42 65 69, Linas

****

Galiu įvesti vietinį tinklą (ilgis maždaug 15(m). Jeigu Jūs turite kompiuterį viename name ai namai šalia, tai būtų pats pigiausiais būdas žai vienas prieš kitą. Taip pat instaliuoju Windows 9 98 ir kitas programas.
Vilnius, tel. 41 37 95

****

Parduodu PC CD:
HARD TRUCK (rus. Versija) - 15Lt
SHIPWRECKERS (Piratai) - 17Lt
NBA live 98 - 18Lt
CARMAGEDDON - 17 Lt
ARSENAL : Taste the power - 15Lt
TEST DRIVE 4 - 17Lt
DUKE CARRIBEAN LIFE'S BEACH 18Lt
E-mail: vytasery@takas.lt

****

Parduodu kompiuterį 386 40MHz, 4Mb R, 302Mb HDD, 1Mb video plokstė, 13" monitoriu
Kaina 300Lt.
Arba keičiu i automobilį "Moskvic 412"
Skirtumą primokesiu.
E-mail: arnisbel@takas.lt

****

Parduodu naujus RAM DIMM 32MB- 155L ir DIMM 64MB- 250Lt
Vaizdo kortą S3 Trio 3D 4MB AGP- 145 Lt
Modemą Diamond Rockwell 56.6kbps f: 260Lt (nauji, su garantija).
Vilnius.
e-mail: kliedesy@takas.lt

****

Parduodu arba keičiu PC-CD žaidimus:
Need for speed 1
Nedd for speed 2
Jurrasic wars
X-com apocalypse
Semper FI
Heroes of Might and Magic 3
Skambinti tel.: (8*22) 72-48-95
kviesti Igną
e-mail: puckiai@takas.lt

****

ırduodu PC CD:
Clans (RPG) - 20Lt,
Silver (RPG) - 20Lt,
Baldurs Gate (RPG), (5CD) - 100Lt,
Allods (RPG-STRATEG) - 15Lt,
Heroes of Might and Magic III (RPG-STRATEG) - 20Lt,
Diablo(RPG) - 10Lt,
Alien Earth(RPG) - 10Lt,
Hexplore(RPG) - 15Lt,
Terracide - 10Lt,
Banzai Bug - 10Lt,
Lords of Magic(RPG-STRATEG) - 10Lt,
Quake II - 15Lt,
Juggernaut - 15Lt,
Half Life - 15Lt,
Excessive Speed - 15Lt,
Carmageddon II - 15Lt,
Redline Racer - 17Lt,
Andrius, Tel. (822) 418643
arba e-mail: topgun@takas.lt

****

Parduodu video plokštę S3 Trio64V 2 Mb.
Del kainos susitarsim.
Email: Necro@takas.lt

****

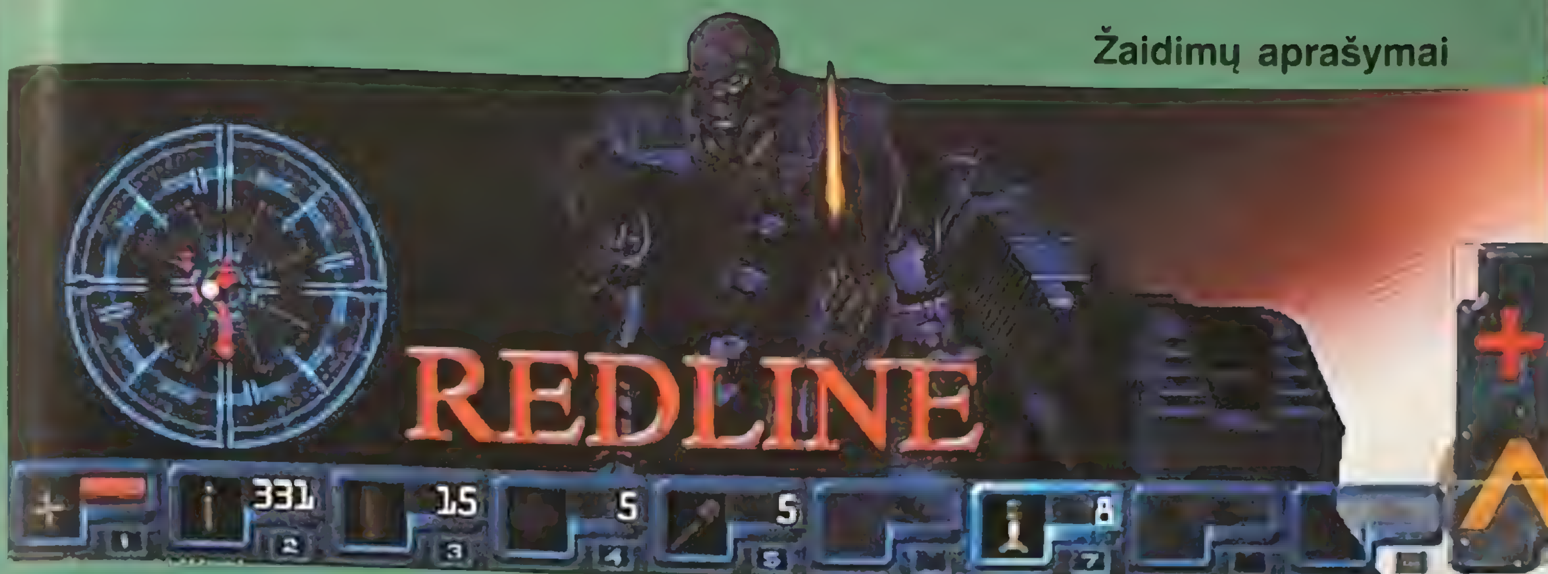
Parduodu arba **keičiu** PC-CD:
Need For Speed 3
Worms: Armageddon
Constructor
Pro Pilot 99
C&C:Red Alert
Powerslide
Railroad Tycoon 2
Del kainos susitarsim.
Tel.: 8 (27) 722136 , Justas
Email: Necro@takas.lt

****

Parduodu arba **keičiu** PC-CD:
Dungeon Keeper+Deeper Dungeon - 20 Lt
Space Station Simulator - 18 Lt
Game World Collection (Age of Empire, Inıbation...) - 18 Lt
Gret Naval Battles - 12 Lt
Worms 3 - 23 Lt
Quake 2 - 17 Lt
Com2 laidą - 20 Lt
Adapterį iš Com1 į Com2 - 20 Lt
Tel. 8-242 57010, Robertas

****

Þurnale nemokamai spausdinami tik asmeniniai nekomerciniai skelbimai.



Accolade

Pentium, 16 MB RAM, Win'95

Skirtingai nuo režisieriaus Terenso Malliko filmo, vieno pačių sportiškiausių šio laikmečio žaidiminių projektų — žaidimo REDLINE veiksmas vyksta artimoje ir kaip jau įprasta netinkamoje gyventi ateityje. Planetos ekologinė būklė 20 amžiuje ir toliau blogėja. Singapūre vykusioje konferencijoje buvo nutarta uždrausti branduolinio, cheminio ir biologinio ginklo naudojimą.

Be to, atsirado piktybinė kompanija "Renewal Incorporated", kuri tuoj pat pateikė savo planą dėl kolonijos statybos mėnulyje. Apgaule ši kompanija gavo leidimą naudoti siaubingą energijos rūšį. Kompanijos vadovas jau seniai buvo parengęs kraują stingdantį planą ir štai atėjo laikas jį vykdyti. Energetinis spindulys pateko į vienintelį Žemės palydovą. Mėnulis nukrypo nuo orbitos ir nukrito ant žemės. Nežmoniškai stiprūs žemės drebėjimai sudrebino planetą, milžiniškos Cunami bangos užliejo pakrantes, tektoninės platformos pajudėjo ir deformavosi. Du trečdaliai Žemės gyventojų žuvo, o tie, kurie liko gyvi, pavydėjo mirusiems. Laikui bėgant, gyvieji pasiskirstė į 3 klanus. Be to, kompanijos "Renewal Incorporated" darbininkų likučiai sudarė ketvirtąjį klaną. Prasdėjo riaušės.

Žaidimas REDLINE labai gražiai atrodo. Poligoninis varikliukas, dirbantis su Drect 3D, "supranta" visus senus ir naujus 3D greitintuvų čipus. Puiki tekstūrų kokybė, viliojantys automobilių modeliai, spalvotas apšvietimas, sprogimai, trasuojančių ir ugnies šleifus paliekančių raketų pėdsakai. Galbūt, kam nors žaidimo grafika pasirodys per daug spalvinga ir marga, tačiau spalvų vienodumas taip pat kai kam nepatiktų.

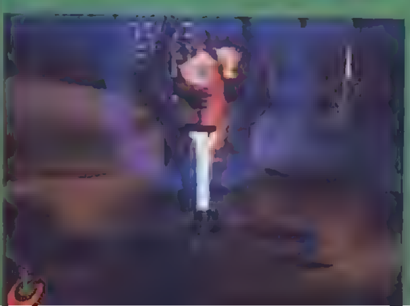
Specialiųjų efektų jūrą paįvairina turtingi garsai: šūviai, šūksniai, variklių gaudesys... Garsas gilus ir kokybiškas, nors su žaidimo UNREAL jo, žinoma, lyginti negalima.

Lygių struktūra čia yra linijinė. Prieš kiekvieną misiją yra primityvus brifingas, kurį sudaro kelios eilutės, aprašančios misijos tikslus. Pavyzdžiui, "sunaikinkite "raudonuosius"", arba kas nors panašaus.









Guardian of Darkness

CRYO INTERACTIVE



Reikalavimai: P133, 16Mb
Rekomenduojama: P200, 32 Mb, 3D acc.

"Pamišę" dėl kvestų žaidėjai prisimena nedidelę sumaištį, kilusią šiame žanre prieš dvejus metus. Tuomet, pačioje 1997-ųjų pradžioje, pasaulį išvydo žaidimas "**Versailles 1685**". Savo puikios grafikos, istorinio realizmo ir neblogo siužeto dėka šis žaidimas tapo vienu iš lyderių tarp panašių. Sumai6ties kaltininkas buvo prancūzų kompanija CRYO INTERACTIVE. Atėjus 1998-iesiems kvestomanai ir vėl džiaugėsi nuostabia dovana – "**Egypt 1156 B.C.**", beje, pagaminta tos pačios komandos. Gera tradicija – kasmet po kvestą, bet šiandien mes kalbėsime ne apie juos. Prancūzai, ko gero, sulaužė savo tradiciją (jei, žinoma, neminėsime keistojo "Dreams to Reality"), pagaminę kažką panašaus į žaidimą-galvosūkį, bet vis tik artimesnį nuotykių žaidimams. Visgi "**Guardian of Darkness**" nenusileidžia savo pirmtakams nei grafika, nei siužetu.

Mini-siaubūnas

Jis neturi vardo. Jis neturi šeimos. Jis neturi nieko, išskyrus Energiją. Jis – Sargas. Sergsti Vartus, už kurių Tamsa. Ten, už tos mažos užtvaros, už tų durų į Niekur, gyvena vaiduokliai ir šmėklos, mirusiųjų sielos čia pasakoja savo nuodėmes, nematomi balsai prašo atleidimo... Neįtikėtina, bet jie sugebėjo prasmukti pro Vartus į mūsų pasaulį, ir dabar Sargas (tai yra mes) privalo bet kokia kaina išvaduoti žmoniją nuo antgamtinių užpuolikų. Sutikite, baisoka! CRYO pasistengė, kad siaubas, perteiktas popieriuje, nesumažėtų ir žaidime. Ir, žinote, jiems pasisekė. Atmosfera – tiesiog sukrečianti. Prieblanda, paslaptingi šešėliai, tylus grindų girgždesys muziejuje, durų bildėjimas, vos girdimas perregimų "draugų" kvėpavimas... Brrr! 6iurpuliai nudilgsi. Paskutinį kartą aš kažką panašaus patyriau "**Blackstone Chronicles**". Bet gana palyginimų, pažvelkime į užkulisius: kur mes, kas mes ir kada mes.



Poltergeisto grėsmė

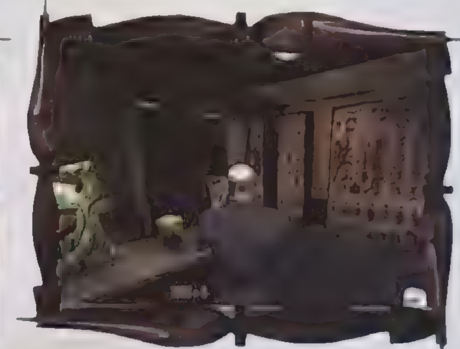
Sargas – tai, žinoma, skambus ir šiek tiek išpūstas pavadinimas. Legenda, ir tiek. Sąžiningiau būtų sakyti, kad mūsų herojus – vienuolis, tik ne paprastas, o turintis didžiulį kiekį psi-energijos (vietinis manos pavadinimas). Jos dėka narsusis bažnyčios tarnas (beje, labai panašus į personažą iš jau minėto "Egipto" – su tokia pat plika ir apvalia galva) moka pasinerti į transą; svaidytis įvairiaspalviais kamuoliukais ir žaibais, kitaip tariant, užkeikimais; atgaivinti dvasias ir dar daug ką. Vaizdingai tariant, vaikščiojantis magijos lobynas.

Visą mūsų ginkluotę galima suskirstyti į tiesioginius kovinius užkeikimus ir tikrojo mediumo kūrimą. Prie kovinių autoriai priskyrė ir *"heal"*, ir *"drain"*, bet iš esmės tai dažniausiai įvairiausi tos pačios daug triukšmo sukėlusios energijos sutirštėjimai, besiskiriantys savo poveikio jėga ir lygiu. Jėga nekintanti vertė, o štai lygį mes galime realiai praplėsti, jį tarsi nusipirkdami (taip pat įsigyjami ir nauji užkeikimai). Pinigus vėlgi atitinka ta pati energija (originalus būdas!). O jūs manėte, kad ji begalinė!? Na, nenusiminkite, ji bent jau greitai atsistato. Praktiškai tai pergalės laidas, kadangi likti be ginklo mes jokiu būdu negalime.

O mediumų užkeikimai (kurie reikalauja didesnių psichinių pastangų) taikomi tik konkrečiais atvejais. Pavyzdžiui, *"See Energy"* padeda aptikti nematomus priešus, *"Send"* dėka dalis energijos perduodama kviečiamai dvasiai. Visą šį arsenalą tam tikrais atvejais puikiai papildo labiau apčiuopiami daiktai. Kaip jums patinka specialios granatos prieš vaiduoklius? Arba ne, geriau visų mėgstamas *PK Blaster* iš "Vaiduoklių medžiotojų". Viens, du, ir viskas. Beje, ir naudotis juo – vienas malonumas.







Nejučia užsimiršti, žiūrėdamas į šias mirguliuojančias sferas, žaižaruojančias visomis vaivorykštės spalvomis, į atšvaitus ant sienos, į apimtus traukulių vaiduoklius. Šalin nelabuosius!

Kovos laukas ir jo gyventojai

Taigi dešimt misijų mes vysime ateivius atgal į jų pasaulį. Mūsų realybė parodyta gana kukliai. Bostono muziejus, Čikagos alaus darykla, restoranas, įtartinai primenantis *McDonald's*. Vienpusiška, bet labai gražu. Kartais taip įsijauti į supančią aplinką, kad jauti senovės foliantų kvapą, alpsti nuo senųjų dievybių kaukių ir statulėlių. Tokį įspūdį sukelia lygių apipavidalinimas – jie nupiešti labai tikroviškai, tarsi dizaineriai iš tiesų matė priešais save visus šiuos kambarius, sales, cechus. Tik niekaip prie šios palaimos nesiderina mūsų herojus. Kamera, besivelkanti jam už nugaros (au, Lara!), atveria mums pribloškiantį jo pliko viršugalvio vaizdą, kuris, judant atgal, įžūliai užgožia ne mažiau kaip ketvirtį ekrano. Dar daugiau, dėl įvairiausių ilgų savęs kankinimų ir magijos treniruočių jis prarado bet kokį norą judėti. Lakstymas bei vaikščiojimas pirmyn ir atgal – tai viskas, ko mūsų neįkainojamas vienuolis dar nespėjo pamiršti. Jis nebesugeba nei šoktelti, nei prisėsti. Dar gerai, kad moka naudotis daiktais, kitaip būtų visai riesta.

Lygių nėra daug, ir pagrindinis jų gyventojų tikslas – paaiškinti mums, kur reikia eiti ir kur k' paimti. Aiškinama gana nuobodžiai, dialogai (tiksliau, monologai) tęsiasi amžinybę, dažnai daug anksčiau susivoki, ko iš tavęs reikalauja, nei baigiasi pasakojimas. Pagrindinį misijos tikslą mums visada išaiškina mūsų mentorius, senasis Sargas. Būtent jo keisti patarimai padeda spręsti įvairiausius galvosūkius (dažniausiai nelabai sudėtingus). Praktiškai visi personažai turi būti tokie pat 3D, kaip ir visas žaidimas. Tačiau kartais, gana retai, jie atrodo kaip kaukai – tarsi būtų priklijuoti ant fono. Nors jei gerai neįsižiūri, nieko nematai. Smulkūs nelygumai.

Tamsos armija

Priešiškos mums jėgos įvairove nepasižymi. Tiksliau, daugialypiškumu. O kad kūrėjai turi vaizduotę, to tikrai nepaneigsi. Prisimenu, jau pirmame lygyje aš ilgai ieškojau akivaizdaus priešo, kuris atkakliai slėpėsi ir smogdavo man iš pasalų, kol nepastebėjau, kad tai kabantis man virš galvos plaktukas. Poltergeistas! Kita dažna kliūtis mūsų kelyje – keisti gumbai ant sienų, besispjaudantys įvairiaspalviais kamuoliukais. Nugali skaičiumi. O priešiško zoologijos sodo branduolys – žinoma, šmėklos ir vaiduokliai. Vieni jų atakuoja panašia į mūsų energija ir nušluojami nuo kelio keliais užkeikimais, kiti sugeba išnykti ir atsidurti mums už nugaros, tapdami pavojingais priešininkais (tai tinka, pavyzdžiui, gangsterių dvasioms alaus darykloje). Atrodo... gražiai. Ypač šmėklos. Skaidrios, bekūnės... Tačiau kovoti su jomis – nuobodybė. Mūšis vyksta pagal įžymųjį principą "tu – man, aš – tau", o mūsų herojus, beje, nemoka tuo metu ir šaudyti, ir apipilti priešą pačiais stipriausiais užkeikimais. Laimei (arba nelaimei), priešininkas taip pat turi šį trūkumą. Kartais apskritai galima nesivelti į kovą – jei žinome, kad tame kambaryje mums reikalingų daiktų nėra, tiesiog prabėgame palikdami vaiduoklį išdidžiai vienišą. Tačiau tuomet atsiranda pojūtis, kad visos kliūtys čia – tik dekoracija, o tu – beprotis, kuris pasimetęs blaškosi kažko ieškodamas. Keistas jausmas...



Sėkmės formulė?

Daugelio CRYO žaidimų sėkmės pagrindas – grafika. Ir "**Gurardian**" ji puikios kokybės. Visas 3D, be to, dar nuo trečio asmens, – yra į ką pažiūrėti. O kartu su garsu apskritai... filmas. Taip, ne žaidimas, o filmas. Pats žaidimas (*Gameplay*) nuo grafikos lygio atsilieka, todėl praranda patrauklumą. Kaip ir "**Versailles**" bei "**Egypt**", žaidimo proceso pagrindas – vaikščiojimas po lygį, apžiūrinėjant vietines įžymybes (o pažiūrėti, žinoma, yra į ką; vien tik muziejaus vertė – dešimt "Quake" kortų, viskas jame sutvarkyta iki menkiausių smulkmenų) ir finalinės užsklandos (taip pat skoningai padarytos). Procesą pagyvinti turėtų galvosūkiai, tačiau jie elementarūs ir apsiriboja paprasčiausiu daiktų perkėlimu iš vienos vietos į kitą. Rezultatas – nuovargis ir nuobodulys. Jei tik grafika būtų šiek tiek prastesnė – žemas reitingas garantuotas. Persistengė ar neužbaigė? Greičiausiai ir viena, ir kita.

Reziumė

Atrodo, kad prancūzai iš CRYO niekaip neranda pusiausvyros tarp žaidimo dedamųjų. Kiek atsimenu, tai ketvirtas ar penktas jų mėginimas. Galbūt jiems verta jėgas i□bandyti kino industrijoje?

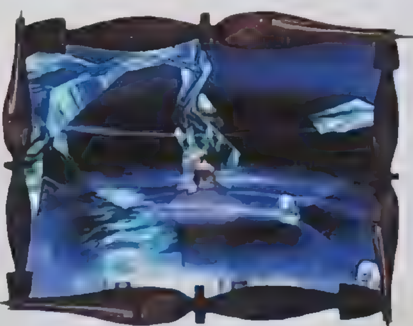
Papildoma informacija

Žanras: 3D veiksmo ir nuotykių derinys

Panašūs žaidimai: Heretic 2, TR1/2/3

Multiplayer palaikymas: nėra







SEEDS OF EVIL
TUROK 2

Acclaim/Iguana Entertainment

P 166, 16 MB RAM, 3D greitintuvas, rekomenduojama: P 200, 32 MB RAM, 3D greitintuvas

Ne paslaptis, kad mes gyvename laikotarpyje,kuriame ypač populiarios trimatės šaudynės. Praėjo tie laikai, kai šio nuostabaus žanro žaidimus kūrė tik viena kompanija — "ID Software". Dabar kone kiekvieną mėnesį išleidžiama po naują trimatę šaudynę. Ir maždaug kas pusę metų pasirodo žaidimas, kuris daugumai žaidėjų virsta tarsi virtualia atomine bomba. Šaudynės atsiranda labai netikėtai. Jos krenta mums ant galvų lyg didžiulės snaigės: ir revoliucingos, gražios, neįtikėtinos, originalios, ir tiesiog gražios bei geros, ir niekuo neypatingos, vidutiniškos ar net labai prastos. Žodžiu, šaudynės pritaikytos visiems). Taigi skubėkite ir stverkite jas, amžinai ištroškę šio žanro gerbėjai.

Kadangi ,tokių žaidimų atsirado labai daug, nereikia pamiršti ir neišvengiamos jų konkurencijos. Čia turime galvoje ne tą konkurenciją, kai viena firma nori žūtbūt sunaikinti kitą firmą (nors ir tokios konkurencijos, deja, dar yra). Čia kalbame visų pirma apie kovą, kuri vyksta vartotojų galvose ir širdyse, t.y. apie mus, žaidėjus. Jei anksčiau kiekvienas žmogus galėjo sau leisti susipažinti su beveik kiekvienu šio žanro kūriniu, tai dabar jis priverstas rinktis — ir dažnai sprendžia apie žaidimą vos pamatęs kelias jo nuotraukas arba perskaitęs žurnale trumputį aprašą.

Šiais laikais didesnio dėmesio gali susilaukti tik tokia trimatė šaudynė, kuri dėl kokių nors priežasčių labai skiriasi nuo kitų. Tiesą sakant, ne taip jau ir svarbu, koks tas skirtumas: iki ašarų pritrenkianti grafika, neįtikėtinas garsas ar neįprastas, kelioms savaitėms atitraukiantis žmogų nuo realaus gyvenimo, iš proto varantis turinys. Tik tokie žaidimai dabartiniu metu gali gyvuoti labai ilgai. Jie ir tik jie — neįprasti, gražūs, kerintys ir originalūs — nenugrims į užmarštį, vos spėję atsirasti. Taigi mes su jumis gyvename labai palankioje ir kartu žiaurioje epochoje, kai tiesiog "dar viena trimatė šaudynė" yra neišvengiamai pasmerkta. Nors ir kaip būtų apmaudu, vis dėlto reikia pripažinti, jog vis dar sukuriama ir žaidimų. Labai ryškus to pavyzdys, mūsų nuomone, yra šiame straipsnyje aptariams TUROK 2.

TUROK 2 veiksmas prasideda ten, kur baigiasi pirmosios šio žaidimo dalies nuotykiai. Kažkoks labai piktas seniokas užvaldo per stebuklą išlikusius Prarastojo pasaulio gyventojus. Jis tikisi neilgai trukus sunaikinti ribą tarp mūsų ir šių siaubingų pabaisų pasaulių. Užtat būtina bet kokia kaina sulaikyti bjaurųjį senioką). Nes, mielieji bičiuliai, jei mes jam nesutrukdysime, būkite tikri — piktadarys būtinai pasieks savo tikslą ir dar šiuo bei tuo mus nustebins. Atminkite, kad reikės veikti labai užtikrintai, t.y. turėsite nužudyti visas (arba bent jau beveik visas) piktadariui pavaldžias pabaisas, o galiausiai, žinoma, ir jį patį. Jums vis dar įdomu? Ką gi, tęsiame toliau).

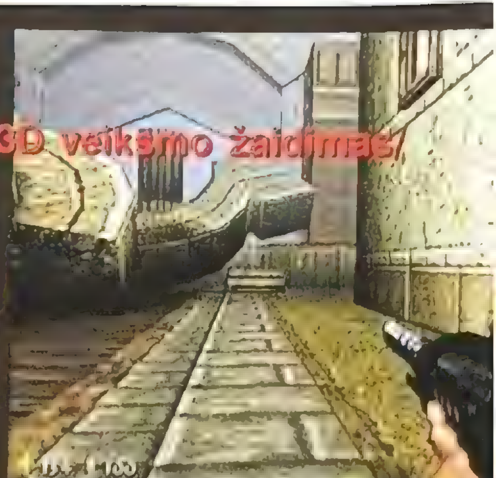
Suprantama, plikomis rankomis tokios sunkios užduoties neįvykdysi. Tad žaidėjas galės naudotis daugybe pačių įvairių mirtinų ginklų. Beje, kad ir kaip keista, jie mirtini bus visiems, išskyrus jus











patį. Iš tiesų gan sunku būtų kuriuo nors iš šių ginklų susižeisti pačiam. Beje, net ir per kautynes su pabaisomis žūti taip pat nėra paprasta. Bet apie tai dar pakalbėsime vėliau. O kol kas grįžkime prie ginklų. Žaidime jų neįtikėtinai daug — daugiau nei 20 rūšių. Nėra reikalo čia vardyti jų visų pavadinimų ir kiekvieną atskirai ap-

ir labai didelį. Be to, yra tikrą siaubą varantis dantytas metalinis diskas, kuris visai kaip bumerangas visuomet sugrįžta pas šeimininką. Dar yra dviejų rūšių lankų, plazminis šautuvas ir sunkiai aprašomi 6 ar 8 granatiniai džiaugsmeliai (panašių matėme ir žaidime SHOGO). Negalima nepaminėti jau daugeliui gerai pažįstamo

vimi dešimtis ginklų. Taigi anokia čia problema — jeigu jau panešdavo tiek, vadinasi, nepatrūks nuo dar vienos ar kelių dešimčių...

Mūsų priešai

Sužeistų pabaisų reakcija labai įdomi. Turime galvoje agoniją — ji be galo teatralizuota. Mirštančiojo kūnu perbėga nenatūraliai smarkūs





rašinėti. Net ir labai besidomintiems žaidimu skaitytojams tai gali pasirodyti pernelyg nuobodu. Pasakysime tik, kad ginklai čia ir originalūs, ir kartu labai tradiciniai. Norėtume pabrėžti, kad tai kaip tik ir yra vienas iš nedaugelio (deja) šio žaidimo pranašumų. Čia rasite ir šaltųjų ginklų, ir tokių, kurių šaudmenys pasiekia tikslą tuoj pat, ir tokių, nuo kurių šūvio galima lengvai išsisukti. Taip pat čia rasite ir tradicinį pistoletą, t.y. net du pistoletus: didelį

Grenade launcher bei itin patogių laikinai priešą apakinančių granatų.

TUROK 2 ginklų sąrašą būtų galima tęsti labai ilgai. Tačiau ne vienam skaitytojui, matyt, jau seniai kilo klausimas, kaip gi mūsų herojus įsigudrina nešiotis tokį kiekį šaudmenų bei ginklų). Ką gi, mūsų protingasis skaitytojau, veltui tikiesi gauti atsakymą į šį klausimą — mes patys šito taip ir nesužinojome. Telieka tai kūrėjų paslaptis). Juk ir klasikinėse šaudynėse herojai tampydavosi su sa-

traukuliai. Pabaisa pradeda tūpčioti. Susidaro įspūdis, kad sužeistasis blaškomas nuo vienos sienos prie kitos lyg per audrą. Tada pabaisa tragiškai viena ranka stveriasi peršautos krūtinės, kitą ranką iškelia aukštyn, paskui ištiesia į šoną ir pagaliau pats sukniumba ant žemės. Kokia scena... Geras režisierius čia sušuktų "Netikiu!..." Iš pradžių tai gan sprunka į šoną. Tačiau tai viskas, ką galima pasakyti apie pabaisų dirbtinį intelektą.









viper racing

Sierra Sports / Monster Game Incorporated

P133, 32 Mb RAM, "Win'95/98", 3D greitintuvas

Vienas svarbiausių kompiuterinio žaidimo dalykų, kuris daro jį ypač geidžiamą, yra daugybė įvairiausių instrumentų, leidžiančių išplėsti žaidimo galimybes ir, suprantama, žaisti jį keletą kartų su tokiu pat užsidegimu. Pavyzdžiui, pirmojo asmens šaudynėse tai — ginklų įvairovė, vaidmenų žaidimuose — įvairiausi gausūs užkeikimai ir daugybė herojų. Na, o lenktynių žaidimuose vartotojai ieško kokių nors naujų, išskirtinių automobilių. Net jei esate užkietėjęs vairavimo mėgėjas, vis tiek anksčiau ar vėliau pabos sukinėti vieno ir to paties automobilio vairą.



Taigi "Sierra", sumaniusi išleisti VIPER RACING, sukurtą "Monster Games Incorporation", iš tiesų sulaužė visas taisykles. Tai visiškai unikalus kūrinys tarp visų lenktynių žaidimų, kadangi, jame tėra vienas automobilio modelis, o visas įdomumas — įvairios trasos. Dar galite gauti "Viper GTS" — supermodelį tik už 250 000 kreditų. Skiriasi tik automobilių spalvos, visa kita — absoliučiai identiška. Žodžiu, galėsite pasitikrinti, ko iš tiesų esate verti, kai teks varžytis su vienodas galimybes turinčiais varžovais. Gudrauti nepavyks — susitaupius daugiau pinigėlių įsigyti geresnį modelį ir vien dėl to palikti kitus lenktynininkus uodegoj.

Nepaisant to, kad automobilio modelis tėra vienas, žaidime yra didelė kitų charakteristikų įvairovė. Galima savo automobilyje aktyvizuoti begalę įvairios įrangos. Taip pat galite rinktis lenktynių trasos ilgį, varžovų skaičių, starto vietą. Galite leisti arba uždrausti daužyti kitus automobilius. Galite važiuoti viena iš 8 visiškai skirtingų trasų. Jūs galite sužaisti greitas lenktynes tik viena trasa ir su 7 varžovais, o galite rungtyniauti turnyre ir daryti karjerą — tokiu būdu uždirbti pinigų ir modernizuoti automobilį. Galop galite žaisti per "Internetą", vietinį tinklą arba modemą su kitais gyvais varžovais.

Seniai praėjo vienspalvių automobilių laikai. Taigi dabar kurdami savo mašinos išvaizdą galite pasireikšti ir kaip individualybė. Pateikta įvairių spalvų ir instrumentų, su kuriais labai lengvai ir kuo įvairiausiai išdailinsite savo metalinį žirgelį. Kaip pagrindą galite imti vieną iš 20 jau paruoštų spalvų. Nepatiko? Niekas netrukdo viską pakeisti ir pradėti iš naujo.

Jeigu tai būtų koks nors kitas automobilis, o ne garsusis "Viper", žaidimas tikrai patirtų nesėkmę. Tačiau nuo pat 1922 metų, kai buvo pradėtas gaminti šis modelis, jis tapo tiesiog legenda ir praktiškai laikomas nacionalinės kultūros dalimi. Tai vienintelis komercinis kiekvienam prieinamas amerikietiškas lenktynių automobilis, kaitinantis kraują visai armijai fanatikų. Viena problema — visi kiti dalyviai taip pat turi šį nuostabųjį "Viper", taigi nepajusite tokio išskirtinumo ir neteks taip pasipuikuoti, kaip būtų, jei vairuotumėte šį automobilį tikrame kelyje tarp visų kitų, "paprastų" mašinų.

Prie žaidimo pridėta įspūdinga net

120 puslapių labai išsami instrukcija. Paprastai tokiose instrukcijose nerandame kokių nors ypatingų naujovių, tačiau pamatysite, jog ši — maloni išimtis. Instrukcijoje ne tik aiškinama žaidimo eiga ir *meniu* sistema, bet ir smulkiai aprašoma kiekviena trasa, pateikiamos visos jų suktybės ir važiavimo subtilumai. Be to, čia pasakojama ir pačių garsiųjų "Viper" automobilių istoriją, yra lenktynininkų žargono žodynėlis.

Iš pradžių "Sierra" ketino sukurti tik *arkados* režimą, tačiau dabar matome net tris galimybes rinktis: *arkadą*, imitatorių ir savotišką abiejų žanrų derinį. Jei pasirinksite *arkadą*, neteks galvoti apie visokių automobilio charakteristikų nustatymus ir kitas smulkmenas. Tiesiog čiumpat vairą ir — pirmyn! Kituose režimuose išeikvosite marias laiko, kol viską sureguliuosite, — tik tada galėsite tikėtis sėkmės. Tam sukurta labai patogi ir "protinga" telemetrijos sistema. Apskritai imitatorių gerbėjai turės būti itin patenkinti.

Regis, kuris nors vienas iš žaidimo kūrėjų iš tiesų turi puikų humoro jausmą. *Meniu* yra punktas, kuris šiaip jau neaprašomas instrukcijoje. Tai — "Įsilaužimas". Jis leis per žolę važiuoti kaip per asfaltą. Tai nėra kokia nors ypatinga naujovė, tačiau teikia žaidimui šiek tiek humoristinį atspalvį, kuris paįvairina net patį rimčiausią kūrinį.

Grafika

3D efektai geri, bet ne daugiau. Vaizdas iš kabinos galėtų būti ir puikesnis, o žiūrint iš galo jūsų "Viper" atrodo dar mažiau patrauklus. Kad ir iš kurio taško stebėtumėt lenktynes, vis tiek bus per mažai detalių, — o tai jau tikras šiuolaikinio žaidimo trūkumas. Nors automobiliai atrodo neblogai, jie nė iš tolo neprilygsta žaidimo TNE NEED FOR SPEED mašinoms. Grafika kiek grūdėta. Užtat itin puikiai matomi visi automobilių aplamdymai — jokiose kitose lenktynėse neteko nieko panašaus regėti.

Interfeisas

Žaidimą galima valdyti klaviatūra, "džoistiku", *gamepad'u* bei vairu, yra grįžtamojo ryšio įrenginys. Deja, grįžtamojo ryšio efektai ne tokie puikūs kaip NFS III. Ekrano *meniu* galėtų būti ir įspūdingesnis, tačiau juo naudotis išties labai paprasta. Beje, kai kurios garažo opcijos pernelyg sudėtingos.

Žaidimo eiga

Puiku, kad lenktynininkai turi panašaus galingumo automobilius. Technika nė vieno ne pranašesnė nei kitų, užtat belieka pasikliauti savo sugebėjimais. Be to, galite visiškai laisvai judėti, nes nėra jokių slaptų barjerų. Automobilių judėjimo fizika itin tikroviška ir atitinka realaus automobilio judėjimą. Karjeros režimas leidžia modernizuoti automobilį, užsidirbti pinigų. Šis režimas pakeitė gana nuobodų turnyro režimą.

Garsas

Variklio gausmas — tikra muzika, tik, deja, jis truputį per daug monotoniškas, užtat ilgoje trasoje ima kiek nervinti. Gaila, kad nėra 3D garso.

Muzika

Apskritai nėra — ji tik trukdytų.

Intelektas ir sudėtingumas

Yra trys sudėtingumo lygiai. Šis žaidimas — tikras iššūkis. Šiaip priešininkai elgiasi protingai ir įdomiai, tačiau kartais pasitaiko ir nesklandžių veiksmų. Vienintelis tikras trūkumas — varžovai dažnokai stengiasi tyčia išprovokuoti susidūrimą, o vienintelis būdas to išvengti — pasistengti visus aplenkti iškart po starto. Trasos, priklausomai nuo lygio, tampa vis sudėtingesnės.



Bendra charakteristika

Kuo ilgiau žaidėme, tuo puikesnis atrodė šis žaidimas. Nors garsas ir grafika galėtų būti ir geriau sukurti, tai netrukdo žaidimo pagaulumui. Išsami instrukcija, tikroviška automobilių judėjimo fizika ir pats žaidimo procesas išskiria VIPER RACING iš kitų lenktynių žanro kūrinių. Jeigu neišgalite nusipirkti tikro "Viper", tai bent pasijuskite jo vairuotoju žaisdami VIPER RACING.

CORSAIRS

Aš, Prancūzijos Karalius, dovanoju korsaro titulą, kaperio liūdijimą ir visus įgaliojimus mūsų žemėms ginti naujame pasaulyje. Leidžiu panaudoti prieš mūsų priešus bet kokius kovos būdus, kad nubaustų nusikaltėlius ir sustabdytų bet kokius bandymus užgrobti mūsų kolonijas. Tegul jo misija būna teisėta ir teisinga.

Kaip gražiai gyveno žmonės ... Aukštas stilius, nuostabūs rūmai, elegantiškos manieros, neįkainojama garbė ir orumas... Dvikovininkai, mušeikos, piratai, ... Bebaimiai, nepriekaištingi riteriai. Visa tai negrįžtamai praėjo, bet kartais, žinoma labai retai, mums pasitaiko puiki proga pasinerti į šią epochą. Man pažintis su šia epocha prasidėjo nuo garsiųjų "Pirates", žaidimo, kuris sužeidė mano romantišką širdį. Primityvi grafika, elementarus valdymas, nesudėtingas siužetas, visą tai buvo vieni niekai, palyginus su ta žaidimo dvasia, su tuo saldžiai gundančiu kvapu, dvelkiančiu iš žaidimo, kartais taip mane užvaldančiu, kad aš valandomis negalėjau atsitraukti nuo monitoriaus. "Piratai" palengva perėjo į "Pirates! Gold", paskui į "Sea Legends", su jų multiplikaciniais intarpais, kvestais, ir net su kai kuriais **RPG** elementais. Žaidimas įvedė daug naujovių - pvz.: neužmirštamas vaizdas nuo denio, kai, matydamas lekiantį sviedinį, pajusdavau šiurpulį, einantį man per nugarą; narsūs jūrų mūšiai su dešimtimis laivų; daugybė smulkių detalių, kurios visos kartu padarydavo šį pasaulį gyvą ir apčiuopiamą. Bet svarbiausia, kad iš žaidėjo neatėmė laisvės. Laisvės daryti tai, ką jis nori: ne kariauti prisirišus prie karališkos vėliavos, bet piratauti į valias, kaunantis daryti stulbinančią karjerą ir viską prarasti per akimirką... Triuškinti Ispanijos karines flotiles ir lydėti beginklių prekiautojų karavanus; užkariauti miestus ir atiduoti juos savo Karaliui; būti laisvu jūros paukščiu, nepriklausomu pakrantės draugijos nariu, flibusteriu iki pašaknų... Argi nenuostabu nors akimirką pasijusti tikru didvyriu, žmogumi, kurio vienintelis žodis verčia priešus drebėti iš baimės ir gėdingai nulenkti galvas? Esu įsitikinęs, kad kiekvienas to trokšta. Bet ne kiekvienas žaidimas gali suteikti. Aš dėkingas Sidui Mejeriui už tai, kad jis su savo "Pirates", nors ir netiesiogiai, bet sudalyvavo šiuose nuotykiuose.



Praėjo pasantrų metų

Reikia ir toliau kartkartėmis suvirpinti romantikos gyslelę, bet va bėda, nėra kuo. Kažkodėl visi tie žaidimai, tokie kaip "Admirolai", "Great Naval Battles" ir kiti man nesukėlė didelio susižavėjimo. Praeitų metų lapkritį man į rankas pakliuvo *Corsairs demo* versija. Aš abstulbau. Dalinti piratų simuliatorių į misijas, tai šventvagystė! Man trūko žodžių. Pažaidęs porą valandų, aš numečiau žaidimą į stalčių ir jį užmiršau, užmiršau visam pusmečiui.

Šiandien *Corsairs* vėl mano kompiuteryje, bet dabar jau visai kitu statusu. Jis dabar aiškus favoritas. Paklausite, o kas gi pasikeitė per tuos šešis mėnesius? Kaip bebūtų paradoksalu, beveik nieko. Vadinasi, pasikeičiau aš? Ne ne, ir dar kartą ne. Tiesiog tada, šaltą lapkritį, mano kietas požiūris nedavė galimybės pažvelgti į žaidimo dvasią, neleido geriau įsižiūrėti ir giliau pasikapstyti. Dabar aš pabandysiu ir jus išgelbėti nuo šios klaidos.

Nedalomas dalumas

Bet kokio žaidimo (apie piratus) neatskiriama koncepcija yra pasakojimo vientisumas. Diena iš dienos, metai iš metų, mūšis po mūšio - taip prabėga eilinio korsaro (pirato) gyvenimas (jeigu tik jis negarbingai nežus nuo paklydusios kulkos). Sutikit, įdomu susitapatinti su savo herojumi, susipažinti su jo aplinka, patirti neužmirštamų įspūdžių? Bet Prancūzijos kūrėjai taip negalvoja.*Corsairs* be tvarkos suskirstytas į misijas, be to, beveik pusės iš jų veiksmas vyksta visai ne Karibuose, o kokiame nors Indijos vandenyne, o kartais iš viso kur nors prie Australijos pakrantės. Kiekvieną misiją lydi išsamus istorinės situacijos (kas, kaip ir sukuo sutaria), mūsų užduoties ir karaliaus palaiminimo aprašymas. Bet pats užduočių įvykdymas (o jos gali būti labai įvairios: pagauti baisų piratą, lydėti krovininių laivų karavaną, sunaikinti priešų armadą, ir dar daug visokių) nėra toks paprastas, kaip gali atrodyti iš pirmo žvilgsnio. Stovėdami uoste mes gauname laišką iš gubernatoriaus, kuriame jis prašo mūsų kokios nors paslaugos. Atlikę tą darbą, mes gauname kitą laišką ir taip ligi tol, kol pasiekiame pagrindinį tikslą.



Taigi šios misijos, pasirodo, nėra jau toks blogas sprendimas. Taip kiekvieną kartą mes tarsi viską pradedame iš naujo vieni, turėdami mažai pinigų laivo iždе, ir su nekokiu laivu. Bet vis dėlto atrodo, kad pasakojimo linija nenutrūksta, o mes judame ja, kol pasiekiame tam tikrą karjeros laiptelį (nors paaukštinimų ir medalių čia nėra). Taip pat mums niekas nedraudžia spjauti į įsakymus, pareigas ir įstatymus, nusipirkti didesnį laivą ir pradėti plėšikauti. Tik aišku išgyventi bus kur kas sunkiau, nei "Pirates". Ten, po laukinių siautėjimų jūroje, koks nors uostas, nors ir nepasitikėdamas, vis dėlto leidžia apsistoti. Čia prieš vienišą korsarą greitai bus surinkta smogiamoji ekspedicija, taigi rasti prieglobstį bus beveik neįmanoma. Ir tai nuostabu, būtent taip aš supratau, kaip sunku būti piratų kapitonu, koks žiaurus šis pasaulis. Jame viską lemia jėga. Tiesa , apie jėgą...

Špagų žvangėjimas

Pradėsiu nuo mūsų nuolatinių palydovų, nuo tų, kurie petys į petį kartu su mumis, išdidžiai iškėlę galvas, ruošiasi dar vienam abordažui, kurie kartu su mumis bando likimą, žiūrėdami mirčiai į akis. Tai mūsų komanda. Matrosai ir karininkai - būtent tokį suskirstymą pasirinko gamintojai. Matrosas - eilinis, jo gynyba ir puolimas pati silpniausia. Kautynėse su reguliariąja armija (jūrų arba sausumos armija) matro-

sai dažniausiai pralaimi susirėmimuse net vienas prieš vieną. Bendromis pajėgomis jie sėkmingai puola priešus (išvada - matrosai stiprūs tik dideliais būriais). Karininkai, žinoma, yra daug pranašesni už savo pavaldinius. Kiekvienas jų turi porą pistoletų, kas suteikia jiems papildomą pranašumą. Be to, jie ir kaunasi geriau. O šios hierarchijos viršūnėje yra kapitonas (arba gubernatorius mieste). Jis turi keturias poras pistoletų ir



yra nežmoniškai stiprus (tai gerai patikrinta: aš vienas, užspaustas kažkokiame kampe, patiesiau dešimtis priešų, kol buvau nušautas). Šiaip ataka/gynyba žaidime paskaičiuojama pagal sėkmės principą. Būna, kad priešas praleidžia smūgį po smūgio, o kartais atmuša visus iš eilės. Tačiau puolimas iš užnugario visada pasiseka (autoriai paskaičiavo, kad nebūtų galima kautis dviem frontais; akys tai tik dvi).

Nuostabi kūrėjų idėja - pagaliau parodyti mums abi besikaunančių puses - sukėle mano širdyje pačius geriausius jausmus. Žinoma, vietoje skaičiukų ant ekrano - tikra gyva valdoma kariomenė. Visa tai kontroliuojama paprasčiausiu išskyrimu (na ką, prisiminėte RTS klasiką!) į rėmelį. Apjungei - ir pirmyn į kovą. Atmušė. Vėl į kovą. Ir taip kol kažkuris nugalės. Dažniausiai laimi tas, kuris turi daugiau žmonių. Bet būdavo, kad aš laimėdavau prieš daug stipresnį priešą moralės dėka. Taip taip, priešas irgi nori gyventi - kartais jis pasiduoda, net nepradėjęs atakos. Tarp kitko, pagrobus priešo kapitoną (čia pagrobimu kažkodėl laikomas jo nužudymas), visada galima sužinoti ką nors naujo, pavyzdžiui, kur iš kasyklų surenkamas eilinis grobis. Gaila, kad skirtingai negu "Jūrų legendose", kapitonai čia neturi vardų, bet už tai tarp piratų galima sutikti realius asmenis (aš prisimenu Roberą Siurkufą ir Juodąją Barzdą).

Tokios mūsų gyvosios pajėgos . Bet...

... ir kartečių gausmas

Visi šie nutruktgalviai būtų niekam tikę, jeigu ne kiti, ne ką mažiau svarbūs korsaro gyvenimo dalyviai. Turiu gomenyje laivus. Nesijuokite. Užtikrinu jus, kad kiekvienas save gerbiantis korsaras laikydavo savo laivą gyvu - juk praktiškai tai buvo jo nuolatiniai namai, jo tvirtovė, pagaliau, jo gyvenimas. Gal žaidime to smarkiai nejauti, bet vis dėlto.

Kūrėjai atsisakė laivų "dalinimo" idėjos. Pažeidimai gali būti daromi tik burėms ir korpusui, kuris suprantamas kaip nedaloma visuma (nesvarbu, ar tai stiebas ar parako rūsys). Bet užtai kokie pažeidimai! Keturių rūšių sviediniai - nuo sprogstančių bombų iki kartečių - kurios, pagal jūsų pageidavimą, nušluos viską, kas yra aukščiau vaterlinijos, o esant labai dideliam norui - ir žemiau (bet verčiau nepersistengti - vis dėlto materialinė vertybė). Taigi, patrankos turinys, jei galima taip pasakyti, pasirenkamas priklausomai nuo jūsų tikslo. Paskandinti - bombos ir paprasti sviediniai, sumažinti laivo greitį ar praretinti komandą - kartečės.

Pagrindinė laivo užduotis - būti manevringu, greitaeigiu ir galingu. Didelę laiko dalį jūsų pagrindinis užsiėmimas bus gainioti priešų laivus po visą žemėlapį, tai reiškia, kad būtinai reikės daug burių (o jas, be kita ko, galima nuleisti ir pakelti). Kartais gali pasitaikyti užduotėlė užgrobti kokį uostą, štai čia, pakrantės artilerijos sunaikinimui, prireiks patrankų galios, ir didelės talpos, kad būtų galima persverti garnizoną. Žinoma, žaidimo pradžioje nelabai "pasišvaistysi" - gerai jei surinksi pinigėlių kokiai prasmirdusiai pinasai. Bet laikui bėgant jūs būtinai įsigysite gražuolę korvetę (viena mano mėgstamiausių) ar paversite iš priešo (labiausiai išsiskiria ispanų galeasai ir anglų brigantinos).

Sekmės garantas paskutinėse misijose yra armados. Tai reiškia, kad visos misijos metu jūs kruopščiai kaupiate savo karines pajėgas, surenkate galingą flotilę atrenkate pačius geriausius laivus. Bet valdyti net šešis laivus jau yra nepaprastai sunku. *Real time* kilus mažiausiam neramumui, jie pakelia inkarus ir pradeda persekioti ramybės drumstėjus, netgi nesusimastydami kokios priešo pajegos. Sunki admirolo dalia, kol visus surinksi, kol duosi įsakymus.

Tai ką aš čia vis apie laivus, o apie jų tvirtoves (jie jas irgi turi) visai ir užmiršau.

Uostas mano laivui ne tvirtovė.

Dėje, bet būtent taip ir yra. Netgi stovėdamas uoste su artilerijos priedanga nė vienas kapitonas negali būti ramus. Priešas ramiai įsiveržia į uostą ir daro ten ką nori, savivaliauja, ir tam sutrugdyti beveik neįmanoma. Visi sveiki laivai išplaukia, artilerija nedovanotinai nepataiko, o stovintys uoste laivai yra arba taisomi arba ka tik gryžę iš baisių kautynių ir negali pasipriešinti. Kad tai nesikartotų per dažnai, autoriai "Korsaruose" sukūrė bazę. Bazė tai mūsų uostas, kurį mes galime atstatyti. Kiekviename mieste yra keturi pastatai, kuriuos mes galime įtakoti: tvirtovė , švyturys, dokai ir gubernatoriaus rūmai. Tvirtovė ir yra pakrantės artilerija, kurios jėga priklauso nuo to kiek kartų pilis buvo apgreidinta. Švyturys standartinis visų žaidimų statinys ; dokų apgreidinimo lygia leidžia jūms statyti didesnius laivus, na, o gubernatoriaus rūmai tikriausia apsprendžia valdininkų požiurį į jus.

Gerai įtvirtintas uostas gali didžiuotis savo gynyba, nes vienas tvirtovės patrankų salvė, mažesniam laivui nušluoja pusę jo denio ir visas bures (bijokit Santo-Domingo!)

Toks dalykas dar labiau patobulino žaidimą. Atrodytų steriotipiška bazė, bet vis dėlto kažkas naujo ir neįprasto. Ir nėra tų prakeiktų resursų!

Verdiktas

Labai geras prancūzų žaidimas. Gaivus, gerai padarytas, be klaidų, patogus interfeisas (labai daug piktogramų (sortkatai), todėl nereikia akis išdegus ieškoti reikiamo objekto, o tik paspausti reikiamą klavišą; yra perjungimai tarp miestų, tarp laivų, seiv, load ir daugelis kitų); nuostabus gameplay; kukli, bet gera ir skoninga grafika (ne 3D, ne akseleratorius, bet viskas taip gyva, akį džiugina - kruopščiai nupieštas miestas, nuostabūs laivų vaizdai, apskritai viskas padaryta su dideliu kruopštumu), ir desertui visai neblogas įgarsinimas. Muzika kiek monotoniška, bet užtai piratų riksmai "carramba" ir "Vivo Dios" labai džiugina mano ausį.

Dėl grafikos verta apsistoti ilgesniam laikui. Dabartiniame 3D amžiuje į žaidimus, kurie nesilaiko visuotinių standartų, yra žiurima gan nepalankiai. Bet korsarų plokštumas negadina vaizdo, netgi atvirkščiai, atrodo labai įprastai; o plokščia čia viskas: nenumaldomai tiesus vaizdas iš viršaus ar tai būtų bendram žemėlapyje ar per abordažą (galva ir pečiai), plokščia žemė gerai aprūpinta plokščiais medžiais, jokio reljefo (bet kam jo reikia laivų karuose). Tokios rūšies žaidimuose viskas ir turėtų taip būti. Kūrėjai tai numatė ir rezultatas puikus.

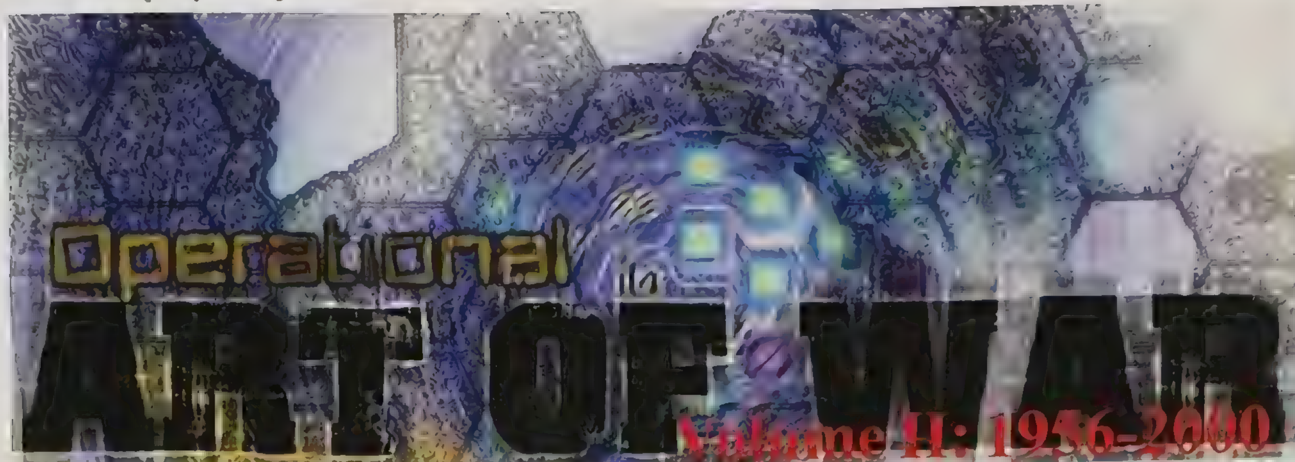
Kaip bebūtu keista nei real time nei tuo labiau misijos negadina žaidimo, o tik suteikia jam spalvingumo. Su džiaugsmu pripažįstu, kad pakrantės brolijos įkūrėjų palikuonys (tai buvo prancūzai) nepadarė sau gėdos. Tikriausiai korsarai dar ilgai bus geru ir nepasiekiamu pavyzdžiu kitiems.

P.S. Mažas patarimas pradedantiesiems: nežinau, ar tai triukas, ar paslėptas kodas, aš jį suradau atsitiktinai: paspaudus P arba Q, jus galite valdyti vėjo kryptį. Įdomu, ar kūrėjai taip specialiai padarė?

Reziumė

Gal būtent to trūko virtualiems jūreiviams nuo "Pirates" laikų. "Piratai" pranyko, bet juos pakeitė CORSAIRS!







Karų ir nesutarimų pusamžis

Nemanau, kad karinių žaidimų mėgėjams, kurie tikriausiai vis dar "užsėdę" pirmą dalį reikia pristatinėti **Operational Art of War v.II**. Tačiau tokių žmonių mažai. Tad iš pradžių pakalbėsime apie **Operational Art of War** visumą. O toliau, žiūrėk, prieisim ir prie skirtumų tarp pirmos ir antros dalies.

Pirma dalis

Pagal visus parametrus, tai klasikinis *wargame'as* su heksagonaliniu lauku, griežtu žygio režimu ir didele duomenu baze, kurioje saugomi duomenys apie visas ginklų ir karinės technikos rūšis, dalyvaujančias konfliktuose. Kampanijos režimas nenumatytas, viso žaidimo esmė - atskirų misijų įvykdymas. Esami scenarijai pristato visus pagrindinius pokarinius susidurimus ir keletą hipotetinių karų.

Bet kokį scenarijų galima žaisti keliais režimais: pačiam (už vieną ar kitą pusę), kartu su draugu arba susirašinėjant e-mail'u. Pastarasis režimas gana įdomus. Jo esmę sudaro,tai kad žaidėjas daro visus savo ėjimus ir siunčia juos savo oponentui. Tas peržiūri priešininko veiksmus ir atlieka atsakomąjį ėjimą. Tokiu būdu nėra būtinybės pastoviai kontaktuoti (susitarus dėl laiko kiekvienam ėjimui, galima užsiimti savais reikalais, kol priešininkas leidžia laiką apmąstymams).

Žaidime buvo naudojamas kintančio masto principas. Priklausomai nuo scenarijaus dydžio, keičiasi šešiakampio dydis žemėlapyje (nuo dviejų su puse iki penkiasdešimties kilometrų), laiko tarpas, duodamas kiekvienam ėjimui ir minimalus padalynis, kuriuo jūs galite komanduoti. Pastaroji galimybė leido viename scenarijuje vaidinti divizijos ar korpuso vadą, o kitame - armijos ar laivyno. Tokios galimybės dėka, net mažareikšmį konfliktą tenka žaisti pakankamai ilgai, kruopščiai apgalvojant visus savo veiksmus.

Labai įdomiai padarytas žaidimo veiksmų varikliukas. Bendrame plane tai atrodo taip - tam tikrame ėjime esant tam tikrai tikimybės daliai gali įvykti kažkoks įvykis. Po šio įvykio seka sekantis, kuris taip pat gali įvykti arba neįvykti. O įvykių yra devynios galybės. Tarkime, partizanai gali sugriauti strategiškai svarbų tiltą priešo užnugaryje ir todėl tiekimas priešo kariuomenei bus pristabdytas. Gali žūti koks nors talentingas karvedys ir tai atsispindės kariuomenės moralinėje būklėje. Kokia nors nesutarianti šalis gali panaudoti savo strateginius išteklius, tuo pagerindama savo kariuomenės aprūpinimą. Staiga gali pasikeisti oro sąlygos, prasidėti audra, nematyti šalčiai...

Kam siūlomų scenarijų pasirodys maža, galės pasinaudoti galingu redaktoriumi. Jo pagalba jūs galėsite moduliuoti savo mūšius istorinių arba fantastinių įvykių pagrindu. Be to, jūs dar galite pakoreguoti ir bet kokį scenarijų. Kartais tai būna įdomu. Pavyzdžiui, kokia būtų operacijos "Audra dykumoje" baigtis, jeigu Sovietų Sąjunga padėtų Irakui ginklais ir savanoriais?

Pertvarkyti svetimus scenarijus įdomu, bet dar įdomiau kurti savo. Taip savaime ir sukasi galvoje neseenas Jugoslavijos scenarijus. Atitinkamą žemėlapį, tiesa, teks nusipiešti savarankiškai, tačiau visi duomenys apie amerikietišką ir jugoslavišką techniką jau iš pat pradžių yra pateikti žaidime. Labai pasistengus, galima gana tiksliai atkūrti situaciją iki NATO antpuolių, o paskui pasistenkti savarankiškai išsiaiškinti, kuo visa tai baigsis. Idomu? Be abejo, taip.

Žaidimo *interfeisas* gana tradiciškas, ekranas padalintas į dvi dalis (didesnėje atvaizduojami visi įvykiai, o mažesnioji skirta valdymui ir informacijai. Paspaudus dešinį *pelės* klavišą, pasirodo veiksmų *meniu* išrinktam padaliniui. Na, o mažame langelyje (dešiniajame ekrano kampe) galima pamatyti kaip gi iš tikrųjų atrodo vienas ar kitas karinis padalinys ir kas su juo tuo metu vyksta.



Padalinių pažymėjimui yra naudojami NATO kariniai simboliai, kuriuos nepasiruošusiam žaidėjui gana sunku suprasti. Tačiau yra paruoštas ir alternatyvus žemėlapio režimas, pseudotrimatis. Jame iš karto matoma visa savos ir priešo kariuomenės sudėtis. Tačiau visa tai labai vaikiška, tad rimti žaidėjai šiuo režimu nesinaudos, o nerimtiems žaidime visai nėra ką veikti., todėl šio režimo būtinumas lieka paslapty.

Šiap žaidimo grafika atrodo neblogai, turint omeny visus supaprastinimus. Skirtingi vietovių vaizdai (o jų labai daug) gana pastebimai skiriasi vienas





bazė. Pirmajame žaidime, kaip jūs jau supratote, buvo suvesti Antrojo pasaulinio karo ir pirmų pokario metų technikos duomenys (iki Korėjos kampanijos pasibaigimo), o antrajame jau yra duomenų apie šiuolaikinę techniką.

Reikėtų pridurti, kad nauja duomenų bazė yra maždaug tris ar keturis kartus didesnė už senąją. Esmė ne tik tame, kad pailgėjo laiko tarpas (pirmame žaidime tai sudarė 14 metų, antrame - beveik 50), bet ir technikos bei ginkluotės rūšių atsirado žymiai daugiau. Anksčiau, pavyzdžiui, priešlėktuvinė gynyba buvo ginkluota tik skirtingų kalibrų zenitiniais pabūklais,dabar gi, greta jų yra ir daugybė raketinių kompleksų (stacionarių ir mobilių).

Tarp kitko, su šia naujausia priešlėktuvine technika atsitiko įdomus dalykas. Įdomiausia yra tai, kad žaidime dalyvauja amerikietiški "Stinger", t.y. jūs valdote vieną arba du karius. Ir visa tai klasikiniame *wargame*, kur skaičiuojami pulkai ir divizijos! Bet ką galima padaryti, kai karys su rankiniu zenitiniu pabūklu yra tiek pat efektyvus, kaip ir visa zenitinė divizija?

nuo kito - miestai, kaimai ir vienkiemiai lengvai atpažįstami. Žodžiu, žaidimo vaizdas palieka gero topografinio žemėlapio įspūdį, kas būtina šiam žanrui.

Baigdamas pabrėšiu, jog žaidimo scenarijai parinkti taip, kad net nepatyręs žaidėjas tikrai ras kur prikyšti nagus. Na o "seniams" -tuo labiau.

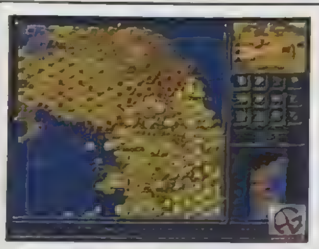
Antra dalis

Kuo gi skiriasi pirma žaidimo dalis nuo antros? Niekuo. **Wargame'ai** - tai tokie žaidimai, kur jokių naujovių, susijusių su grafika, *interfeisu* ir kitokiais "navarotais", įvedinėti nereikia. Reikalinga tik nauja duomenų

Kadangi, tuo laiko tarpu karai vyko jūrų ir vandenynų pakrantėse, tai žaidime dalyvauja ir jūrų karinės pajėgos: desantiniai laivai, lėktuvnešiai, tanknešiai ir t.t. Tačiau jų nėra labai daug, be to jie gana panašūs. Tiesiog kreiseriai, kateriai...

Tačiau aviacija - labai gera: čia yra ir bombonešiai, ir naikintuvai, ir... O malūnsparnių žaidime tiesiog apstu. Neužmiršti ir krovininiai malūnsparniai, kurių pagalba savo desantininkus galima išlaipinti priešo užnugaryje.

Dėl duomenų bazių išaugimo ir pasunkinto apskaičiavimo, žaidimas gana pastebimai "stabdomas" kompiuteriuose, kuriuose įtaisyta tik 32 mb atmintis ar dar mažesnė, todėl antra dalis pristatyta dvejais variantais - pagrindiniu ir supaprastintu. Skirtumas - kortos dydis. Pagrindinis variantas naudojamas globaliniams scenarijams, tokiems kaip NATO ir Varšuvos pakto šalių konfliktui. Supaprastintą



variantą galima naudoti lokaliniams konfliktams spręsti (pvz. Amerikiečių išsilaipinimas Kuboje).

Turbūt ir viskas. Siūlau šį žaidimą pirmosios dalies "fanatams", o kiti - jei busite gerai nusiteikę, pabandykit!



SAGA
Rage of the Vikings

CRYO INTERACTIVE

Reikalavimai: P166, 16Mb
Rekomenduojama: P2-266, 32 Mb

Šiaurės barbarai

Atsiminkite, ką žinote apie vikingus? Be to, ką skaitėte vaikiškose knygutėse ar matėte senose *arkaduose*? Taigi žinokite: šiaurės tauta, kažkada kėlusi siaubą taikiems skandinavų valstiečiams, sugrįžta. Tik šįkart vikingai pas mus atvyko ne grėsmingais laivais, o mažame blizgančiame diske, ir kažkodėl visai ne iš Norvegijos ar Švedijos, o iš saulėtos Prancūzijos. "**Saga: Rage of Vikings**" pagamino prancūzų kompanija CRYO, labiau žinoma savo nuotykių žaidimais (**"Lost Eden"**, **"Dragon Lore"**) nei strateginiais.

"**Rage of Vikings**" – ką gi primena šis žodžių junginys? "**Rage of Mages**" (rusiškas variantas "**Alodai**"). Galbūt, nors panašūs tik pirmieji pavadinimų žodžiai. O gal "**Age of Empire**"? Tai jau arčiau tiesos.

Vikingai – tai ne pirmykščiai laikai (AOE), bet dar ir ne viduramžiai (AOE II). Kas gi tuo metu vyko įdomaus, ko nepastebėjo MICROSOFT kūrėjai? O įdomių dalykų buvo labai daug. Būtent tuo laiku Žemėje apsigyveno ne tik vikingai, bet ir elfai, troliai, nykštukai bei kiti nelabieji, neaišku, iš kur atsiradę – ar iš skandinavų epų, ar iš Tolkien'o knygų.

Jeigu kūrėjai iš MICROSOFT kažką ir pražiopsojo, tai vaikinai iš CRYO mato gerai. Žaidime "Saga" randame daug ką, kas buvo žadėta antrajame AOE.

Trys rūšys

Pirmiausia - grafika. Jeigu ji ir nusileidžia AOE II grafikai (apie kurią, vienok, galima spręsti tik iš ekrano nuotraukų *(screenshots)*, ir iš liūdnokos alfa-versijos, platinamos mūsų šauniųjų vilkų-piratų kaip originalas), tai tikrai nežymiai. Taip atrodo todėl, kad vikingų laikų statiniai atrodo ne taip įspūdingai, kaip viduramžių įrengimai. Visa kita labai panašu, lygiai toks pat vaizdas iš viršaus ir iš šono, tokie pat realistiški puikiai nupaišytų veikėjų judesiai; pastatai daug kartų didesni už kareivius, todėl atrodo itin tikroviškai; kraštovaizdis turi skirtingus aukščio lygius; debesys, metantys į žemę šešėlius; laukinė gamta – viskas atrodo taip pat kokybiška, kaip ir AOE. O juk pastarasis jau seniai laikomas realaus laiko strategijų grafikos etalonu.

Bet prancūzai nepasitenkino būti "panašiais į AOE". Žaidime "Saga" galima žaisti ne tik standartiniu, bet ir dar dviem mastelio lygiais: sumažintu bei padidintu. Pirmasis turi tikti "didiesiems" karvedžiams, kurių armijos netelpa viename ekrane. Padidintas vaizdas labiau patiks tiems, kurie mėgsta vadovauti nedideliems junginiams. Ir, žinoma, estetams, nes šiuo masteliu galima įžiūrėti smulkiausias savo karių drabužių detales bei tinkamai įvertinti pastatų grožį. Ir žinote ką? Iš arti paaiškėja, kad "Saga" statiniai nei trupučio nenusileidžia AOE II.

Malonų įspūdį palieka ir metų laikų kaita. "**Rage of the Vikings**" įvykiai klostosi visai ne belaikėje erdvėje. Pusmetį čia šviečia saulė, pusmetį dengia sniegas. Tai paįvairina žemėlapio išorę ir suteikia malonų vykstančio veiksmo reikšmingumo pojūtį. "O kaipgi, mano karas su nykštukais tęsėsi 6 sezonus!"



Dirbti, dirbti...

Iš viso žadime "Saga" yra aštuonios rasės - nei daug, nei mažai. Bet nesibaiminkite: nors jos ir skiriasi, bet ne taip daug, kaip kai kuriuose RTS. Kiekviena iš aštuonių rasių vidutiniškai dar turi tris skirtingus veikėjus: vyrus, moteris ir magus (raganas). Kai kuriose rasėse valstiečiai atskirti nuo karių, kitose nėra magų, tačiau ypatingos įvairovės visgi tikėtis neverta.

Beje, šio kiekio visiškai pakanka palaikyti jums patinkančios tautos ekonomiką antikrizinėje būklėje. Tiek vyrai, tiek moterys dirba nuo aušros iki aušros. Kai kurių tautų moterys netgi dirba geriau nei vyrai. Toks abiejų lyčių darbingumas paaiškinamas tuo, kad žaidime daugybė išteklių, ir visi jie reikalingi. Valgis (naminiai galvijai, laukiniai žvėrys, žuvis, derlius iš laukų), malkos, pinigai, įvairūs instrumentų, kardų ir šarvų "vienetai" – visa tai svarbu, reikalinga ir veikia vienas kitą.

Kaip bebūtų keista, painiavos tokia gausa nesukelia. Turbūt todėl, kad kūrėjai pasistengė ir padarė taip, kad jūsų dalyvavimas rutinoje būtų minimalus. O ir pati sistema paprasta ir aiški. Žaidimo personažai patys "supranta", ką jiems reikia daryti. Pavyzdžiui, karvės pačios tampo šieną sau į tvartą. Gaila, tik žolės pjauti neišmoko.

Vienintelis dalykas, kuo tenka rūpintis žaidžiančiajam – pirkti medžia-

gas, kurių negali parūpinti jūsų žmonės. O parduoti ir pirkti žaidime "Saga" galima beveik viską, net veikėjus. Beje, kaip tik čia ir atsiveria plačiausios galimybės.

Kaip vikingai dauginasi

Visų pirma keletas žodžių apie dar vieną nuostabiai malonų dalyką – dauginimąsi. Nauji veikėjai "**Rage of Vikings**" sukuriami pačiu įprasčiausiu ir natūraliausiu būdu. Parenkami vyriškos ir moteriškos lyties personažai. Jie nukreipiami "dirbti" namo. Vyras mandagiai prašo damos eiti su juo. Šis vikingų prašymas panašus į žodį *"kafe"*, kas greičiausiai reiškia pakvietimą puodeliui kavos. Juk iš pradžių jiems reikia geriau pažinti vienas kitą, o kur tais ūksmingais laikais buvo galima geriau susipažinti? Žinoma, dirbant! Ir štai mūsų porelė kartu gaudo žuvį, aria laukus, žodžiu, visapusiškai bendrauja, bei tuo pat metu ir ruošia maistą būsimam vaikui. Ir po kurio laiko (greičiau nei po 9 mėnesių) iš namų išeina jau trys nauji personažai. Naujieji gyventojai šiomis rūsčiomis sąlygomis gimsta jau suaugę, todėl tuoj pat gali pradėti dirbti genties labui.

Apie ką aš čia? Tiesa, selekcija... Šis "mažylis" gali tapti bet kuriuo veikėju iš bet kurio gimdytojo genties. Taigi nupirkę turguje elfą galite gauti visą elfų grupuotę vikingų stovykloje. Dvi rasės, kurių jums nepasisektų gauti kryžminant su savo genties žmonėmis, – kentaurai ir gigantai. Mat, chromosomos jų kitokios...

100 prieš 1?

Bet nors ir labai jums patinka ekonomika ir biologija, kariauti vis tiek teks. Ir čia didžiulę reikšmę turi jūsų būrių "pasikaustymas". Apie taktiką "būriu prieš vieną" čia galima iškart pamiršti. Kiekvienam jūsų kaimo namui turi tekti ne daugiau 10 gyventojų, nesvarbu, vyrų ar moterų. Juk du gerai treniruoti kareiviai lengvai susidoros su dešimčia paliegėlių, o tai reikš jūsų visišką pralaimėjimą. Bet lengviausia laimėti ne naikinant, o užgrobiant priešininko pastatus. Tai įmanoma, jei jūs užmušėte daugiau priešo kareivių negu jis – jūsiškių.

Veikėjų pasirengimo lygį galima padidinti kalvėse: gaminant šaltuosius ginklus, šarvus ir šaunamuosius ginklus (kodėl kalvėse?). Kai tik kalvis nukala pakankamai šarvų, lankų ar kardų eiliniam *"upgrade"*, pagerėja visų kareivių kovinė charakteristika. Todėl negalvokite, kad jei jums paklūsta šimtas kareivių, jūs galite nugalėti pasaulį.

Didelę įtaką mūšyje turi magija ir antimagija. Tik galingieji gigantai ir kentaurai gali išsiversti be burtininkų, bet



net jiems bus nelengva kautis su gerai pasirengusiu raganiumi. Senovinės magijos šventyklose pradedantys magai mokosi vis naujų ir naujų užkeikimų, o vienuoliai tuo pat metu vienuolynuose mokosi šiems užkeikimams pasipriešinti. Kiekvienam jų atsiras priešingas atkeikimas. Deja, gentis vienu metu negali būti ir pagoniška, ir krikščioniška, todėl žaidėjui tenka rinktis tarp magijos ir antimagijos.

Jūrų užkariautojai

Kalbėdami apie vikingus, mes visai pamiršome, kad senovėje jie buvo laikomi jūrų užkariautojais. Laimei, to nepamiršo CRYO. Tiesa, didelio laivų



pasirinkimo žaidime "**Rage of the Vikings**" jūs nerasite. Tikrus laivus turi tik patys vikingai ir elfai.

Prisimenate, aptardamas žaidimo "Saga" grafiką, aš buvau užsiminęs apie plaukiančius dangumi debesėlius? Logiška būtų manyti, kad debesis kažkas verčia judėti... Taip, vikingų pasaulyje yra vėjas, būtent jis įtempia pirmųjų laivų bures. Žinoma, laivų keleiviai gali imtis irklų, bet plaukti prieš vėją vis tiek bus labai sunku.

Keliautojų žaidime "**Rage of the Vikings**" jūroje tyko daugybė pavojų. Be priešo laivų ir štilio, tai povandeninės pabaisos ir rykliai. Vargas transporto laivui, kuris išdrįso išplaukti toli į atvirą jūrą. Jei nepūstels palankus vėjas, baisiosios gyvatės neišvengsi. Bet jei lai-



vas ir nuskęs, komanda visgi mėgins išsigelbėti plaukte. Tačiau tai pavyksta ne visiems.

Tokiai mažai kampanijai...

Žaidime "Saga" įmontuotos dvi kampanijos. Viena jų – pažintinė – padės lengvai ir (vos nepasakiau "greitai") apgalvotai susipažinti su žaidimo valdymu. Čia jūs vargu ar susidursite su rimtu pasipriešinimu, bet įprastos žaidimo idėjos tvirtai įsišaknys jūsų sąmonėje.

"Įprasta" kampanija sudaryta iš standartinio misijų rinkinio (apie 20), kurį vienok sunku pavadinti nuosekliu, vientisu siužetu. Misijas galima pakrauti bet kuria tvarka, o jeigu jūs vis tik nuspręsite žaisti "kampaniją", t.y. praeiti paeiliui visas misijas, tai būsite nustebintas, kad jums nesiūloma žaisti už kokį nors vieną karvedį ar ginti vienos genties interesus. Kampanijos metu jūs atsiduriate ir vikingo kailyje, ir kentauro kanopose, ir net elfo ausyse. Beje, "pavargusiems nuo vienatvės" yra ir galimybė žaisti keliese, ir scenarijų redaktorius.

Ko laukti?

Žaidimo "**Saga: Rage of the Vikings**" privalumai – ne veikėjų, statinių, tiriamų mokslų ir kitokios gausos įvairovė. To žaidime nėra. Tačiau yra patogus išorinis žaidimo vaizdas, nuostabi grafika, puiki keltų muzika, realistiški garsai bei gryniausia senovės skandinavų kalba. Ir svarbiausia, nepaisant tariamos ekonominės ir magijos sistemų painiavos, didelio išteklių kiekio, visa tai jau po pirmųjų penkiolikos žaidimo minučių ima atrodyti paprasta ir natūralu.

Dirbtinis intelektas, kaip visada, nusileidžia žmogiškajam, bet jo lygis žaidime aiškiai "didesnis už vidutinį". Vieninteliu žaidimo "**Rage of the Vikings**" trūkumu galima laikyti faktą, kad nėra geros, susietos vieningu siužetu kampanijos.

Ar "Saga" sugebės išstumti AOE II? Vargu. Visgi šie žaidimai smarkiai skiriasi, panašumai dažniausiai tik išoriniai. Tačiau visiems, kurie dabar laukia AOE2 pasirodymo (ne piratinės kopijos), mes primygtinai rekomenduotume nors trumpam liautis laukus ir žvilgtelti į "Saga" (tik nepirkite nekokybiškos rusiškos versijos – pataupykite nervus). Galbūt į jūsų rankas jau dabar pateks tai, ko jūs tikėjotės sulaukti tik po kurio laiko.

Papildoma informacija

Žanras: realiojo laiko strategija

Panašūs žaidimai: Age of Empires 1/2

Multiplayer palaikymas: Internet, LAN, Modem,...

TOTAL ANNIHILATION KINGDOMS

Cavedog Entertainment/GT Interactive

P 166, 32 Mb RAM, rekomenduojama - PII 266, 64 Mb RAM, 3D greitintuvas, Win'95/98

Kaip žinia egzistuoja tūkstančiai bū užsidirbti pinigų. Praktika rodo, jog idealus variantas žaidimų industrijai - tai greitas *massion pack'ų* bei *add-on'ų* štampavimas. Šiam reikalui pakanka dviejų dalykų - populiaraus žaidimo ir patikimo "štampavimo instumentarijaus". Ir... pinigų "derliaus" nerinks didžiausias tinginys.

Laimei, vyrukai iš *Cavedog*, išleidę du *add-on'us* (t.y. **"The Core Contingency"** ir **"Battle Tactics"**), susivokė, jog ilgiau stovėti vietoje nėra prasmės, reikia judėti toliau. Atėjo laikas sukurti naują žaidimą. Žaidimą, kuris sugebėtų pakartoti pergalingą **Total Annihilation** maršą.

Nesunku atspėti, jog šnekėsime apie **Total Annihilation: Kingdoms**. Pažvelgus į pavadinimą galima klaidingai pamanyti, kad **Kingdoms** tėra dar vienas papildomų dalykėlių paketas. Anaiptol, **Kingdoms** su originalu sieja tik bendras žanras bei tas pats grafinis varikliukas (pastarasis, beje, taipogi pergyveno rimtus pakeitimus). Kaip žinia, pradžią realaus laiko strategijoms davė senukai **Dune** ir **Warcraft**. Pirmasis - futuristinis *sci-fi* (žaidimas, buvo paremtas įvykiais parašytais to paties pavadinimo mokslinės fantastikos knygoje), antrasis - viduramžių *fantasy*. Ir koks bebūtų žaidimo stilius jį lygins su vienu ar kitu aukščiau paminėtu žaidimu. Originalųjį **Total Annihilation** lygino su **Dune** ir **Command&Conquer**. **Kingdoms** šiuo atžvilgiu daug labiau bus panašus į **Warcraft**. Manau, skirtumas tarp žaidimų akivaizdus.

Kaip pamenate TA turėjo daugybę pranašumų, padėjusių jai ilgam okupuoti pirmąsias Internet Top 100 (bei daugybės kitų Top'ų) vietas. Tai ir dinamiškas bei greitas žaidimo procesas, ir nesudėtinga (nepaini) resursų gavimo sistema, ir puikiai realizuotas fizikinis modelis ir trimatė grafika... Atrodo viskas nuostabu, tačiau buvo ir vienas (kuris iš pradžių gali pasirodyti visai nereikšmingas) minusas. Minusas neleidęs TA išlaikyti strategijų karaliaus titulo. Kalbame apie siužetą. Jeigu *multiplayer* režimas buvo ir tebelieka vienu geriausių (jei ne pačių geriausių) savame žanre, tai *single-player* variantas stokojo rimtos motivacijos jūsų atliekamiems veiksmams. **Kindoms** vyr. dizaineris Claytonas Kauzlaricas šitaip apibūdina tą dieną, kai buvo kuriamas TA siužetas: "mums reikėjo kaip galima greičiau išgalvoti kažkokį siužetinį pagrindą tuomet jau baigiamam kurti TA. Mes kelias minutes galvojome ir vienas mūsų komandos narys pasiūlė tokį variantą: "sakykim jie robotai, jie vieni kitų nekenčia, todėl ir kariauja. Pabaiga". Tad visai nenuostabu, kad vos pasirodžius **StarCraft**'ui, daugelis žaidėjų perėjo į pastarojo gerbėjų stovyklą. Malonu, jog **Cavedog** mokosi iš savų klaidų ir šiam **Kingdoms** aspektui (t.y. jo siužetui) skirė daug daugiau laiko.

Taigi, siužetas. Veiksmas vyksta prieš tūkstančius metų iki įvykių vykusių originaliajame TA. Kadaise Darien'o žemes valdė galingas bei išmintingas karalius. Ir turėjo jis keturis vaikus (du berniukai ir dvi mergaitės). Metai bėgo, vaikai augo... Ir štai kartą, kai vaikai jau tapo solidžiais jaunuoliais, tėtušis nusprendžia skirti savo atžalas regentais, kurie valdytų keturias jo karalystės (tai buvo jo pirmoji klaida). Ir tai dar ne viskas: pasirodo senis buvo nemirtingas, tad nutarė, kad jo vaikams taip pat neturi būti lemta pasitraukti iš šio nuodėmingųjų pasaulio (t.y. pavertė juos nemirtingais (įdomu, kur tai man jau galėjo būt matyta?). Kelis amžius giminaičiai taikiai gyveno, puikiai tarpusavyje sutardami. Tačiau vieną gražią dieną tėtušis kaž-

...kur paslaptingai dingsta (matyt, kažkieno meilė tėvui buvo tokia didelė ir beribė, jog nepanorėjęs dalintis juo su kitais, mylintis vaikas pasigrobė jį sau, kad galėtų vienas džiaugtis tėvo draugija). Žaidimo veiksmas prasideda dar po kokio tūkstančio metų, kuomet broliški santykiai tarp žaviosios ketveriukės galutinai atšalo. Kiekvienas turėjo savo nuomonę apie savo žemių valdymą. Toks požiūris laikui begant privedė prie net prie karinio konflikto. Giminaičiai susiskirtė į dvi konfliktuojančias stovyklas: pirmoji - Aramoniečių ir Veruniečių aljansas (šviesos jėgos), antroji - Tarosai ir Zhonai (blogio jėgos). Be to, kiekviena karalystė turi savų globėjų, suteikiančių jai antgamtinių galių. Taigi, Aramonai - žemės karalystė, Verona - vandens, Zohnai - oro, Tarosai - ugnies valdovai. O dabar truputį smulkiau apie šių savybių reikšmę. "Žemės karalystėje" dominuos galingi antžeminiai *junitai*. Ir nors jie neturės jokių ypatingų savybių, pastarieji *junitai* galės gerai gintis bei neprasčiau atakuoti. Kaip nesunku nuspėti "vandens valdovai" turės naujausias navigacijos sistemas bei geriausius jūrų mūšiams pritaikytus *junitus*. Zhonai - neabejotini oro valdovai. Be to, kad jie bus geriausiai pasirengią oro kovoms, tai jų rankose dar bus ir galimybė kontroliuoti oro atsargas. Įsivaizduokite, kaip elgtųsi priešai staiga netekę oro (!). Oro pajėgas atstovaus įvairios mitologinės būtybės. "Ugnies karalystę" atstovaus žiauriausi bei bjauriausi monstrai. Atrodo, kad šitie siaubūnai visai arba beveik nereaguos į bet kokius kontaktinėje kovoje gautus "pažeidimus", ir be magijos, manau, čia neapsieiti.

Keliaujame toliau. Misijos. Kaip bebūtų keista, tačiau svarbiausia ***Kingdoms*** naujovė yra būtent misijų praėjimas. Ši naujovė, manau, ir lems ar **Kingdoms** nugrims į daugybės pilkų klonų tarpą, ar sugebės pakartoti (o gal net pagerinti) pirmtako triumfą. Kaip žinia, jau įprasta, jog prieš pradedant žaisti bet kokį strateginį žaidimą reikia pasirinkti kažkurią konfliktuojančią pusę. Nuo jūsų pasirinkimo priklauso kokią kampaniją vykdysit. Ką gi, pamirškit visus tuos pasirinkimus ir su tuo susijusius rūpesčius. Cavedog sumąstė tik vieną kampaniją (sudarytą iš 48 skirtingų misijų), kurios metu jums teks pakovoti po kiekvieno iš keturių giminaičių vėliava, t.y. pradėję žaidimą kovodami sakykim už Veruna, pabaigę misiją galite būti netikėtai "permesti" į Aramonų stovyklą ir t.t. Žinoma, iš karto kyla kai kurios abejonės, dėl tokios naujovės pagrįstumo, tačiau gamintojai tikina, jog be kitų privalumų šitoks priėjimas padės žaidėjui geriau pažinti kiekvieną rasę (tai be abejo pavers jus geresniu *multiplayer* režimo specialistu). Belieka tik laukti vasaros ir tada patiems nuspręsti ar ši naujovė yra tokia jau gera kokia ja bando pavaizduoti kūrėjai.

Kaip tikriausiai pamenate TA buvo realizuota labai paprasta resursų gavimo sistema, kuri ir garantavo tokį pašėlusį žaidimo dinamiškumą. Dirbdami prie **Kingdoms** kūrėjai nutarė dar labiau sumažinti žaidėjų rūpesčius, ir nuo šiol vietoje metalų ir energijos žaidėjui tereikės apsirūpinti "mana" (kūrėjų vadinama magiškąja energija). "Mana" leis jums statyti pastatus, "išgauti" naujų herojų ar *junitų*, ir be abejonės, naudoti magiją. Išgavinės "maną" specialūs *junitai*, kurių nereikės siųsti į šachtas ar statyti papildomus pastatus, tereikės juos (minėtus *junitus*) turėti, o jie viską padarys patys.

Iš viso **Kingdoms** bus apie 160 *junitų*. Vėliau (kaip ir buvo su pirmuoju TA) atsiras galimybė periodiškai pasipildyti jų "atsargas", parsisiuntus naujus modelius iš Cavedog serverio. Rimtų pasikeitimų susilaukė ir mūšių taktika. Jeigu TA mūšio rezultatui didžiausią įtaką turėjo kiekybinis vienos ar kitos pusės pranašumas, tai **Kingdoms** tai jau nėra lemiamas faktorius. Cavedog žaidime realizavo gana paprastą *experience* (patirties) taškų pelnymą, t.y. jaučiamas nedidelis nukrypimas į RPG žanrą. Dabar ypatingą vertę įgauna *junitai*, kuriems pavyko dalyvauti karo veiksmuose ir nežūti juose. Pvz.: kuo ilgiau jums pavyks išsaugoti savo raitelį, tuo jis bus galingesnis (žinoma, su sąlyga, kad jis dalyvavo mūšiuose).

Dar viena labai įdomi naujovė, kūrėjų pavadinta "atsitiktinės pagalbos galimybė". Įsivaizduokite, po to kai jūs pastatote bažnyčią, atsiras tikimybė, kad kitą kartą jums susiruošus į kryžiaus žygį, vienas iš dievų (matyt, sujaudintas jūsų rodomo dėmesio) suteiks jums mūšyje neįkainuojamos pagalbos. Bet nuostabiausia tai, jog pagalbos galima tikėtis bet kada, tai priklauso nuo gryno atsitiktinumo.

Kas gi bus įtraukta į žaidimą? Skubu nudžiuginti gausią TA gerbėjų auditoriją - be standartinių *single/multi-player* variantų, *bei map*... jiems, fan'ai kompaktiniame diske su džiaugsmu galės atrasti žemėlapių redaktorių. Jo pagalbą gerbėjai galės kurti tiek *single*, tiek *multi-player* žemėlapius. Belieka tikėtis, kad norint šiuo redaktoriumi naudotis nereikės praleisti ilgų nemigos valandų studijuojant jo instrukciją.

Baigdamas noriu pasakyti, kad **Total Annihilation: Kingdoms** bus naujuoju strategijų žanro kultu, kurio nevalia praleisti ne tik šio žanro gerbėjams, bet ir tiems kurie nori pradėti pažintį su strategijų žanru nuo tikrai verto dėmesio žaidimo. Tad su nekantrumu laukiame vasaros, ir tikimės, kad išleidimo data nebus eilinį kartą nukelta.

Kategorija: kosminio laivo simuliatorius

X-WING VS TIE FIGHTER

Leidėjas: ACTIVISION

Beveik visi mūsų skaityti fantastikos kūriniai yra apie kosmosą. O pirmieji vizualinę pažintį su kosmosu pradėjo kinematografai. Bet atėjo kompiuterių amžius, ir žaidimų kūrėjai netruko perimti šią estafetę. Yra visų įmanomų žanrų žaidimų, kur veiksmas vyksta kaip tik kosmose. Jau seniau, kai dar nebuvo kompiuterių, daugelis šios tematikos filmų buvo užvaldę jaunųjų žiūrovų širdis, trokšte trokštančias naujų nuotykių. O kompiuteriniai žaidimai kaip tik ir suteikė tokią progą — užtat netruko sulaukti visuotinio pripažinimo.

"Žvaigždžių karai" iš kino teatrų jau pasitraukė. Tai įvyko senokai, bet šios serijos žaidimai iki šiol yra populiarūs, ir kiekvienas kosminių imitatorių mėgėjas, be abejo, žino jų pavadinimus, ypač — "Žvaigždžių karų" seriją. Ja rūpinasi kompanija "Lucas Arts" — ji nuolat išleidžia vis naujas garsiosios serijos versijas, taigi "Žvaigždžių karai" nė per žingsnį neatsilieka nuo techninio progreso. Pirmuosius žaidimus išleido pati firma, bet dabar visas "Lucas Arts" produkcijos teises turi kompanija "Activision", — ką gi, reikia pasakyti, kad ši leidėja moka skaičiuoti pinigus ir perka tik gerus produktus. Na, bet gana apie tai. Juk žaidėjams kur kas įdomesnės žinios apie patį žaidimą, tad ir apžvelkime jį bei pabandykime suprasti, kodėl STAR WARS niekada nesensta.

Tik pradėję žaidimą, jūs iš karto pasijusite kaip namie: juk čia tiek daug jau žinomų, pažįstamų dalykų. Regis, viskas lygiai taip pat kaip ir pirmojoje žaidimo serijoje, bet... tai tik pirmas įspūdis. Taip, iš tiesų jūsų "X-Wing" erdvėlaivio kabina atrodo beveik nepakitusi, nors... vaizdas tarsi daug ryškesnis. Lyg prieš tai į viską būtumėte žvelgę pro be galo dulkėtą langą, o štai dabar kažkas ėmė ir nuvalė tas dulkes. Buvęs blankus paveikslas tapo kur kas aiškesnis, kaip šviesos nutviekstas. Tiesą sakant, gal kiek ir sutirštinome spalvas. Mat STAR WARS grafika niekad nebuvo tokia jau prasta, ir anuomet, kai žaidėme ankstesnes serijas, "X-Wing" erdvėlaiviai atrodė mums tiesiog puikūs. Bet, kaip matote, tobulumui nėra ribų .

Šiuolaikinė kompiuterių įranga (*3Dfx*, grįžtamojo ryšio įrenginiai) gali sukurti tokį tikrovišką vaizdą, kad, nori to ar nenori, pasijunti pačiame įvykių centre. Mirtis tokiuose žaidimuose tampa tikra tragedija, o pergalė atneša neįtikėtiną džiaugsmą ir pasididžiavimą. Dėl puikaus dinamiško apšvietimo, efektingų sprogimų (o jie tiesiog fantastiški — atsigėrėti negali: kai pašaunate priešo erdvėlaivį, iš pradžių sunaikinami jo apsauginiai ekranai, išsiderina mechanizmai, tada ateina korpuso eilė ir viskas pradeda žybsėti, sproginėti, virsti dūmų kamuoliai) ir vaizdo apdorojimo bei greičio žaidimas atrodo tiesiog idealus.

Praktiškai tą patį galima pasakyti ir apie žaidimo *interfeisą*. Iš tikrųjų laivo valdymas nepasikeitė nuo pat šios serijos pradžios. Jūsų laive energija reikalinga apsauginiams ekranams, ginklams ir varikliui, o Imperijos laivuose — tik ginklams ir varikliui. Du radaro ekranai kuo aiškiausiai parodo, kas vyksta jums iš priekio ir nugaros. Patogi taikymosi sistema leidžia gana lengvai susidoroti su priešu. TIE FIGHTER autoriams ypač pavyko sukurti patogų laivo valdymą — erdvėlaivis manevringas, tačiau valdyti jį gana paprasta. Turbūt joks žaidimas neturi taip gerai apgalvoto vartotojo *interfeiso*.

Suprantama, puikios grafikos ir nuostabaus *interfeiso* toli gražu nepakanka, kad žaidimas būtų iš tikrųjų patrauklus. Ar žaidimas bus įdomus, priklauso nuo daugybės charakteristikų. Labai pagirtina, kad TIE FIGHTER autoriai pagalvojo ir apie naujokus, pirmą kartą žaidžiančius STAR WARS serijos žaidimą. Didelis mokomasis blokas leis susipažinti su visais laivais, kuriuos turi priešininkas. Taip pat gausite elementarių laivo valdymo ir kautynių įgūdžių. Sužinosite, kokių taktikos gudrybių galite griebtis, ir išmoksite žaibiškai reaguoti į kompiuterio pranešimus.

Nors šiuo metu vis daugiau žmonių linkę žaisti per tinklą su kitais gyvais varžovais, vis dėlto labai svarbus yra ir vienam žaidėjui skirtas režimas. Jis įdomus visų pirma todėl, kad čia būna geresnis ar prastesnis siužetas, misijos, kurių įvykdymui sugaištate daugybę vidinės įtampos kupinų valandų. Ir tai be galo intriguoja. Tuo tarpu žaidžiant daugkartiniu režimu viskas kur kas paprasčiau: turite tik vieną užduotį — visus sunaikinti arba ką nors surasti. Reikia pabrėžti, kad TIE FIGHTER vienodai puikus ir vienam žaidėjui skirtas žaidimas, ir daugkartinis režimas. Ką gi, regis, jau pakankamai išgyrėme šį žaidimą, laikas panagrinėti jį smulkiau.

Grafika

Neseniai mes įsirengėme grafinį greitintuvą. Galbūt daugelis *Voodoo* plokštę pavadins pasenu-

sia, bet ji nesiliauja mūsų stebinti. Vaizdo apdorojimo greitis — fantastiškas. Didžiuliai laivai ir stotys, kurių ryškus praktiškai kiekvienas kontūras, juda lėtai ir iškilmingai. Ir kai jūsų mažas laivelis artinasi prie šių gigantų, išties ima kinkos drebėti. Lazerių ir protoninių torpedų atšvaitai apšviečia naikintuvo kabiną — visa tai palieka neužmirštamą įspūdį. Visa, kas vyksta, galite apžvelgti iš įvairių pozicijų, todėl ir lengva teisingai įvertinti savo padėtį. Apskritai turime pripažinti, kad šio žaidimo grafika — kuo puikiausia, dėl jos nekilo jokių keblumų.

Interfeisas

Žaidimo *interfeisas* paprastas ir intuityvus. Viskas vyksta labai sklandžiai, todėl žaidimas teikia labai didelį pasitenkinimą. Mokytis taip pat gana paprasta ,o svarbiausia, kad viskas visada aišku.''Protingas'' kompiuteris jums papasakos, kaip naudotis ginklu, kaip orientuotis aplinkoje, išmokys elementarių veiksmų ir kt. Žaidimo *meniu* kompiuterio ekrane toks paprastas, kad nėra reikalo kur nors kitur ieškoti informacijos, kaip įjungti ar suderinti vieną ar kitą žaidimo elementą.Prieš kiekvieną misiją jums išsamiai paaiškinama, ką ir kur reikės padaryti, kad jūsų valdžia būtų patenkinta atliktu darbu.

Žaidimo procesas

TIE FIGHTER iš tiesų labai puikus žaidimas — net ir tiems, kurie nėra užkietėję STAR WARS serijos gerbėjai, jis paliks gerą įspūdį.

Prie žaidimo pranašumų visų pirma galima priskirti nepaprastą dinamiškumą. Jei jau ėmėtės kokios nors užduoties, negalėsite nė minutės atsipalaiduoti, nebent trokštumėte kuo greitesnės savo žūties. Kausitės su daugybe priešininkų, kurie tik ir taikysis pribaigti jus, sunaikinti jūsų stotį ar erdvėlaivius. Be dinamiško vienkartinio žaidimo, yra tokie pat puikūs treniruočių bei daugkartinio naudojimo režimai. Nepriekaištingai pateikta ir statistika: surašyti kiekvieno piloto duomenys apie atliktas misijas, sunaikintus erdvėlaivius ir jų klases, aiškiai išdėstyta, kur ir kada tai įvyko.

Garsas

X-WING VS. TIE FIGHTER

Daugybė puikių ir įvairių garsų leidžia mums pajusti, koks beribis šis pasaulis. Begalė pokalbių, šūvių ir sprogimų, nepaisant to, kad yra sukurti 8 bitų *wav* formatu, girdėmi tiesiog nuostabiai. Be to, galima reguliuoti įvairius garso parametrus, tad kiekvienas žaidėjas susikurs tokį skambėjimą, kokio tik panorės.

Muzika

Mes neprisimename nė vieno imitatoriaus su itin įspūdinga muzika. Kita vertus, tai ir nebūtina. Šiame žaidime iš pradžių skamba klasikinė "Žvaigždžių karų" muzika, o vėliau ji girdisi tik kaip fonas, kol galop ją užgožia įvairiausi kiti garsai.

Intelektas ir sudėtingumas

Žaidime galėsite pasirinkti įvairaus sudėtingumo lygius, bet jums teks nemažai pasitreniruoti, kad pelnytumėte sėkmę netgi pačiame lengviausiame lygyje. Be standartinių lygių nustatymo (lengvas, vidutinis, sudėtingas), galite reguliuoti ir kai kuriuos kitus parametrus, — pavyzdžiui, kaip smarkiai gali būti apgadintas jūsų laivas susidūrus su kitu laivu, kiek ilgai tęsis koks nors mūšis, kiek jame bus dalyvių, kurie iš jų turi išlikti gyvi, kad lengvesnis būtų tolesnis jūsų kelias į pergalę, ir t.t. Dirbtinis intelektas kiekviename naujame STAR WARS serijos žaidime darosi vis tobulesnis. TIE FIGHTER nėra išimtis — patys pamatysite, kai tik nusipirksite šį žaidimą.

Bendra charakteristika

Puikus pačios ilgiausios imitatorių serijos tęsinys. TIE FIGHTER nepasižymi itin sudėtingu ir įdomiu siužetu ar kruopščiai apgalvotomis misijomis, nes tokio žanro žaidimuose tai nėra pagrindiniai dalykai.Tačiau turėsite puikią galimybę, išbandyti naują grafinį varikliuką, kuris kuria puikius vaizdus, gausite daugybę pačių įvairiausių užduočių, patirsite virtualių nuotykių ir apsilankysite ištisame didžiuliame virtualiajame pasaulyje. Pabaigai pasakysime tik viena: "Tai jėga!"

TZAR

The Burden Of The Crown



Haemimont Multimedia

Pentium 166, 32 MB RAM, Microsoft Windows'95

Nepasiant rusiško pavadinimo ("Caras") žaidimas nieko bendra su Rusija neturi. O štai su Bulgarija turi — kaip tik šioje šalyje, lig šiol nepateikusia jokių kompiuterinių žaidimų, įsikūrusi firma "Haemimont Multimedia", kuri ir rengia naująją realiojo laiko strategiją su RPG elementais TZAR.

Žaidimas TZAR šiek tiek panašus į AGE OF EMPIRES, WARCRAFT ir KNIGHTS AND MERCHANTS.Šiame žaidime jūs esate princas, kuris turi atkurti didelę tėvo imperiją. Jos žlugimo priežastis - prieš 20 metų vykusi kova su kažkokiomis tamsos jėgomis, kuri visiškai sužlugdė karalystę. Veiksmas vyksta klasikiniame viduramžių pasaulyje. Trys rasės, kurias jums būtina suvienyti — tai europiečių, azistų bei arabų atitikmenys. Kampaniją pradedate kaip europietis, tačiau jos metu jums teks veikti ir kitų rasių pusėje, — o tai visiškai nebūdinga tokio tipo žaidimams, kuriuose paprastai negalima keisti tautybės, vykdant kokią nors vieną kampaniją.

Žaidime yra ir karinių, ir ekonominių elementų. Yra 8 tipų resursų, kurie skirstomi į pirminius (gyvybiškai būtinus) ir antrinius (naudingus vienokiai ar kitokiai veiklai). Resursais galima prekiauti. Kiekviena tauta turi apie 20 pastatų tipų ir savo karinių junitų rinkinį. Dar yra 4 specialūs statiniai, kurie skirti kiekvienai iš keturių pagrindinių strategijų: karo, amatų bei prekybos, religijos ir magijos. Teoriškai galima rinktis iškart visus keturis kelius, tačiau iš tiesų šie specialūs pastatai taip brangiai kainuoja, kad jų visų iškart pasistatyti neįstengsite. Kiekvienas pastatas turi savų įmantrybių, dėl kurių priešui itin sunku jį užimti.

Nors žaidimo pagrindas yra misijos (kiekvienoje kampanijoje yra po 25 misijas ir keletas dalių), tačiau siužetas — ne linijinis. Įdomu tai, kad ir vykdant pačias misijas nereikia visą laiką kartoti vienų ir tų pačių apibrėžtų veiksmų (pastatėte bazę — sukaupėte jėgas — atakavote priešo bazę). Čia teks spręsti įvairius galvosūkius (ir karinius, ir ekonominius), patirti tikrų RPG būdingų nuotykių.

Beje, kaupti patirtį, rinkti ir panaudoti daiktus gali ne tik herojai (princas — nėra vienintelis herojus, be to, kai kuriuos galėsite susikurti tiesiog žaidimo metu), bet ir kiti junitai, t. y., net paprasti kareiviai gali surasti, tarkim, magiškų knygų ir pasinaudoti ten aprašomais užkeikimais (šį tą panašaus, beje, jau esame matę WARHAMMER: DARK OMEN). Kovose užsigrūdinusiems veteranams galite duoti vardus ir formuoti iš jų elitinius būrius. Taip pat galite apginkluoti karius naujais ginklais ir mokyti naujų rikiuotės dalykų. Paprastas *interfeisas* leis lengvai duoti individualius ir grupinius įsakymus. Be to, žadama, kad DI bus toks, jog kiekvienas karys galės kovoti savarankiškai, nereikės nuolatos vedžioti už rankutės.

Žaidimo pasaulis — gan įspūdingo dydžio. Žemėlapiuose esti iki 512*512 blokų. Tiesa, kol kas neaišku, kokio dydžio vienas blokas (gal tai — ekranas?), tačiau, kad ir kaip ten būtų, autoriai tvirtina, jog didesnių žemėlapių nė viename tokio tipo žaidime dar nėra buvę. O ir nupiešti jie, kaip matome, tikrai neprastai.

Planuojama, jog bus daugkartinio žaidimo variantų: įvairių misijų, kurias bus galima atlikti ir žaidžiant "Internete", ir per vietinį tinklą, ir per modemą, COM portą. Žaisti galės iki 8 žmonių.

Redaktorius, pridedamas prie žaidimo scenarijų, yra dar vienas privalumas.

Laida @ .Eta ir þurnalas "Kiberzona" klausia:

Á kokias rûðis skirstomi kompiuteriniai þaidimai?

Vienintelio teisingo atsakymo laukia originalus ir legalus þaidimas.

Laiðkus raðykite laidai @ .ETA:
LRT laidai @ .ETA
S.Konarskio 49
Vilnius LT-2600
arba e-mail laida@lrtv.lt



O dabar aš atspėsiu ką tu dabar darai...

1. Esi atsivertęs 50 KIBERZONOS puslapį
2. Skaitai antrąjį iš šių trijų punktų
3. Laikai KIBERZONĄ apvertęs aukštyn kojom

Na, tai kaip tau mano burtai?